NUMERO 02

PLAYERS

MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · SOCIAL



GAMES

Intervista a

David Cage

Epic Mickey
Little Big Planet 2
Goldeneye 007
Ghost Trick
Rockband 3
Speciale iPad

CINEMA

SPECIALE KICK ASS
127 HOURS
TRUE GRIT
RABBIT HOLE
DOGTOOTH

TECH

Intervista a

BRUCE STERLING

COMICS

Romantically apocalyptic










ISSUE TWO



PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA
Romantically Apocalyptic

PROGETTO GRAFICO
Federico Rescaldani (sezione media)
Maria Luisa Crisponi (sezione media)
Gianluca Girelli (sezione ludica)
Matteo Ferrara (sezione media)

EDITING TESTI
Alessandro Franchini, Michele Siface, Andrea Maderna

AREA WEB
Andrea Brunato, Luca Tenneriello, Matteo Ferrara

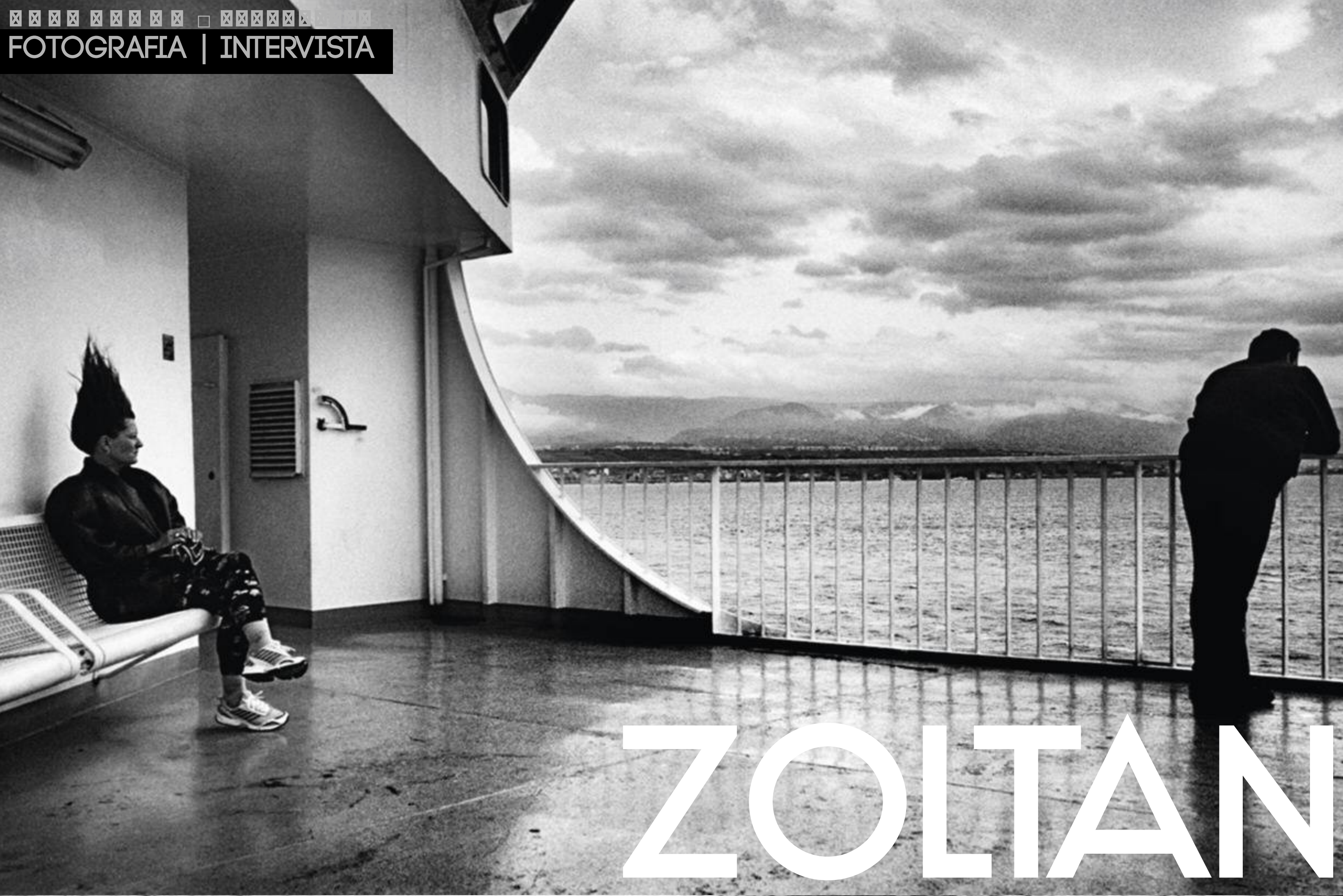
REDAZIONE
Andrea Chirichelli, Gianluca Girelli, Tommaso De Benetti, Giovanni Donda, Emilio Bellu, Pietro Recchi, Enrico Pasotti, Valentina Paggiarin, Giacomo Talamini, Andrea Maderna, Federico Rescaldani, Giuseppe Saso, Alberto Li Vigni, Paolo Savio, Matteo Ferrara, Antonio Lanzaro, Simone Tagliaferri, Roberto Turrini, Claudio Magistrelli

HANNO COLLABORATO
Piero Ciccioli, Antonio Pizzo, Francesco Sili, Lorenzo Antonelli, Matteo Del Bo, Danilo di Russo, Il Gladiatore, Fabio Bortolotti

SITO WEB
www.playersmagazine.it

INFO
info@playersmagazine.it

PUBBLICITÀ
mediarelations@playersmagazine.it



ZOLTAN VANCSO



ISTANTANEE IN CHIAROSCURO

DI ANDREA CHIRICHELLI

L'improbabilità del reale, la riflessione sul presente e una dimensione mistica si incontrano nelle fotografie di Zoltan Vancso. Giovane artista ungherese, con già all'attivo una trentina di mostre nella capitale Budapest e altre nelle principali città europee, Vancso lavora come freelance per testate nazionali e internazionali e insegna presso l'Istituto Szellemkép. **Players** inaugura la sezione dedicata alla fotografia scambiando quattro chiacchiere con uno dei più promettenti autori del panorama internazionale.

Descrivici la tua attività di fotografo...

Sono interessato a immortalare scene che stimolino la fantasia di chi le osserva. Un elemento che ho sempre trovato importante per la mia attività è la ricerca di elementi reali curiosi o improbabili e il fatto che questa sia mediata attraverso un elemento tangibile e oggettivo, la macchina fotografica.

Come descriveresti il tuo stile?

Semplice, nient'altro.

Ci sono artisti a cui ti sei ispirato o che per te hanno una particolare importanza?

Sicuramente Henri Cartier-Bresson e Josef Koudelka. Amo anche i lavori di Carl De Keyzer, Alex Webb, e del mio compatriota Lenke Szilágyi.

Ti ritieni un geek? Qual è la tua opinione sulla tecnologia e in particolare quella applicata all'arte della fotografia?

No, assolutamente, persino il senso della parola mi sfugge. Per quanto mi riguarda il mio lavoro ha poco a che fare con la tecnologia, salvo quando questa non è strettamente necessaria. Non cambio la fotocamera all'uscita di ogni nuovo modello, ritocco pochissimo le mie foto e mi limito a sfruttare internet per fare conoscere i miei lavori (il sito di Zoltan è: www.photovancso.com).

Internet ha permesso a chiunque di diventare un designer e grazie a photoshop è possibile trasformare anche il peggiore degli scatti in un'opera d'arte; ritieni che lo scenario generale sia migliorato o peggiorato con l'avvento delle nuove tecnologie?

Credo che la tecnologia abbia avuto sulla fotografia un impatto minore di quello che si pensi. Il settore che ha subito le conseguenze più evidenti (non sempre positive) è quello dei designer e degli illustratori, mentre i fotografi sono stati meno coinvolti. In ogni caso, credo che per scattare delle belle foto siano necessarie capacità differenti rispetto a quelle che servono per allestire un portfolio grafico.





INTERVISTA

JONATHAN BARTLETT

THE MAN FROM THE PAST

DI ANDREA CHIRICHELLI

Capita spesso di imbattersi in opere che sembrano provenire da tempi remoti, anche se sono state realizzate appena qualche mese fa. Il portfolio di Jonathan Bartlett dà proprio questa sensazione. Echi di tempi lontani, di un'America tesa al raggiungimento del proprio "Sogno", inquieta, viva e pulsante. **Players** ha scambiato quattro chiacchiere con uno dei più promettenti designer americani, che può vantare già collaborazioni di tutto rispetto con alcuni dei quotidiani e dei magazine più venduti e celebri del mondo...

Innanzitutto grazie per l'intervista: ora presentati ai lettori di Players...

Mi chiamo Jonathan Bartlett, ho 26 anni e vivo e lavoro a New York per svariati clienti che spaziano da case editrici ad agenzie pubblicitarie. Realizzo copertine di libri,



dischi, riviste, artwork, tutti caratterizzati dall'avere un retrogusto nostalgico, che richiama alla memoria periodi durante i quali le cose erano più semplici e le persone, forse, più felici. Attualmente sto modificando il mio stile per renderlo un po' più dark, diciamo...al passo coi tempi che corrono. Nelle mie opere convivono mistero, emozioni, tensioni e realismo, anche se condito con un pizzico di follia. Tra i miei committenti figurano il New York Times, il Los Angeles Times, Wired, Playboy, The Atlantic, Harvard Business Review, Plansponsor Magazine, Runner's World e molte altre testate.

Ci sono degli artisti ai quali ti sei ispirato?

Sono diventato illustratore dopo essermi innamorato dell'opera di Claude Monet, però i miei due maestri sono Thomas Eakins e Norman Rockwell, due tra i più famosi illustratori americani di sempre. Anche se può sembrare curioso, all'inizio della mia carriera ho trovato una grande fonte di ispirazione nelle foto di David LaChapelle.

Ti ritieni un geek? Che rapporto hai con la tecnologia?

Non mi considero un geek e probabilmente non credo lo sarò mai. A essere sincero, ero il classico tipo che prendeva in giro i geek quando frequentavo il Liceo... . Quanto alla tecnologia, che dire? È fantastica, certo, e la sua pervasività è aumentata a dismisura negli ultimi anni. Nonostante non sia vecchio, mi ricordo ancora perfettamente com'era la vita quando non esistevano i cellulari e quando i miei genitori acquistarono il mio primo computer. Oggi posso starmene seduto in un caffè con il mio tablet e chiacchierare via Skype con i miei parenti, che nel frattempo si sono trasferiti in Cina. È davvero incredibile. Quanto all'impatto che ha avuto con la mia attività, considero la tecnologia solo un mezzo per farmi conoscere, ma è di scarsa importanza relativamente alla creazione dei miei lavori.

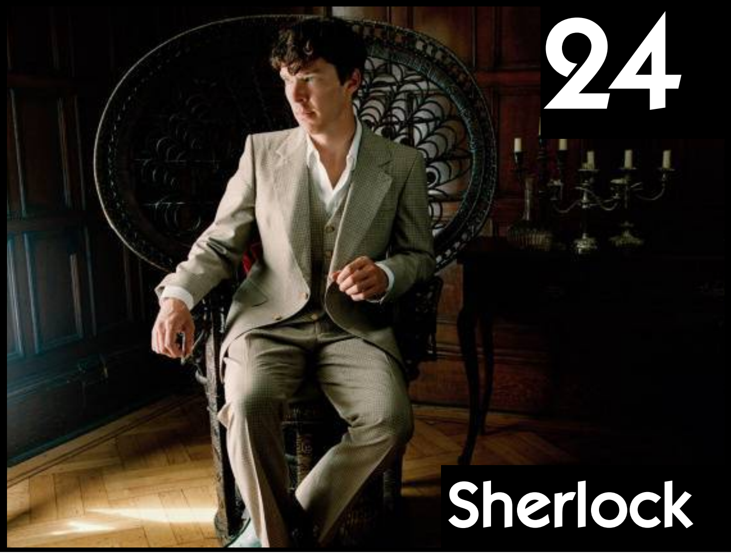
Internet ha permesso un generale allargamento dello scenario e del mercato per gli artisti. Basta pubblicare una propria opera sul web per attrarre potenziali acquirenti. Pensi che lo scenario qualitativo generale sia migliorato o peggiorato rispetto a quando la Rete non c'era?

Non credo che sia giusto affermare che grazie al web e ai mezzi che mette a disposizione, ognuno possa diventare un designer o un illustratore famoso. Certo, oggi è più facile creare un calendario con le foto delle proprie vacanze oppure scrivere un libro e pubblicarlo, ma chi crea qualcosa di artistico fa qualcosa di diverso. Sarebbe come affermare che chi mette a bollire l'acqua della pasta sia uno chef.





















DALLA PARTE DEI CATTIVI



LA BANALITA' DEL BENE

di antonio lanzaro

I buoni sono noiosi. Nella contrapposizione tra Bene e Male spesso quest'ultimo risulta più intrigante e interessante. Prendete *Batman*. Un supereroe in calzamaglia con mille gadget. Nelle loro fila i cattivi invece annoverano la follia di Joker, i misteriosi enigmi di Riddle, l'ombrello magico di Penguin, la carica erotica di Catwoman.
O *Yattaman*. Come si fa a non nutrire simpatia per il Trio Drombo, con la splendida Miss Dronio e il buffo duo Boyacchi e Tonzula? Chi non è rimasto affascinato almeno un po' da Hannibal Lecter nel *Silenzio degli Innocenti*?

Nei videogiochi siamo abituati a metterci nei panni del paladino senza macchia, disposto a sacrificare anche la sua stessa vita pur di salvare il pianeta o la donna di turno. Ma in *Dungeon Keeper*, gioco ormai con quattordici anni sul groppone, si poteva provare l'ebbrezza di vestire il Signore del Male e inondare svariati labirinti di mostri brutti e cattivi con il solo sadico scopo di ammazzare gli eroi così impavidi (o sprovveduti) da avventurarsi nelle nostre trappole. Si è così abituati a stare dalla parte dei buoni che la sola novità di potersi finalmente, per una volta, schierare con i cattivi stuzzicava la fantasia.

Il male, è indubbio, ha sempre il suo fascino. Pensate a Dante e alla sua *Divina Commedia*. I gironi infernali, le anime dannate, Caronte, Paolo e Francesca, il conte Ugolino della Gherardesca risultano mille volte più stimolanti di ogni possibile Paradiso. Anche osservando le illustrazioni di Salvador Dalì, esposte al museo Dalì di Berlino, non si può fare a meno di apprezzare maggiormente le fantasie morbose ispirategli dall'Inferno.

E se Paul Young, dopo sette stagioni, riuscisse ad ottenere finalmente la sua vendetta ammazzando almeno una delle Casalinghe Disperate (io voto Susan), il mondo intero gliene sarebbe grato per sempre.







LA SOLITUDINE DEL PRIMO SEEDER

di andrea chirichelli

I pirati sono filantropi? Secondo uno studio realizzato dagli economisti Joe Cox e Alan Collins dell'Università di Portsmouth e intitolato *Seeders, leechers and social norms: Evidence from the market for illicit digital downloading*, sì. Almeno, così si considerano i primi seeders, coloro che immettono nella rete i contenuti (spesso, per non dire sempre, coperti da diritto d'autore) che poi milioni di leechers copieranno.

Filantropi mascherati, novelli Robin Hood pronti a condividere la loro ricchezza con i meno abbienti, audaci eroi che scoperchiano il vaso di Pandora rischiando terribili conseguenze, i primi seeder hanno permesso negli ultimi anni a milioni di persone di scoprire universi sconosciuti, alimentando la conoscenza e la cultura. Probabilmente non ve ne fregerà nulla, ma tra i dieci migliori film che ho visto negli ultimi anni, almeno la metà non sono mai stati distribuiti nel nostro Paese.

Mi si dirà: potresti comprare il dvd, cosa che peraltro ho puntualmente fatto una volta che questo è stato reso disponibile, ma la situazione fa riflettere. Io alla gente che li ha messi in circolo erigerei un monumento, mica la perseguiterei. Oggi l'*hic et nunc* dovrebbe essere il verbo di qualsiasi produttore di contenuti, dovrebbe esistere un infinito market globale, in cui ogni film, canzone, gioco, libro è disponibile a prezzi contenuti, senza barriere linguistiche o territorial lockout di sorta e, cosa più importante, contemporaneamente in tutto il mondo.

Visto che però i boss delle multinazionali non attuano la più semplice delle decisioni da prendere, a colmare i gap spazio-temporali ci pensano i primi seeder: impavidi, comici, spaventati guerrieri che spalancano le porta della conoscenza a milioni di scaricatori che nella relativa sicurezza delle proprie camerette condividono milioni di contenuti. Insomma: una volta si poteva essere uomini o caporali. Oggi sei seeder o leecher. E voi a quale categoria appartenete?

DARKSIDERS

di enrico pasotti

L'eterna lotta fra Bene e Male, Bianco e Nero, Vero e Falso. Le insanabili dicotomie che dividono il mondo ma che pure lo plasmano. È dal contrasto che nasce la vita, l'ordine assoluto è sterile e, di lì ad un po', morto.

Eppure, nell'infanzia di chi scrive, tutto sembrava più semplice, più funzionale. Per esempio, nella mia collezione di *Masters of the Universe* (una celere serie di action figure sci-fi/fantasy), presenziavano solo cattivi. Forse c'era anche qualche buono, ma solo quelli mostruosi che, ovviamente, erano infiltrati sotto copertura.

Mio *cuggino*, invece, aveva solo i buoni e (giuro!) quando andavo da lui proponeva che *Skeletor*, l'indiscusso campione del male del mondo di Eternia, andasse a corte del *Principe Adam* per prendere un tè. Un tè, dico. Un cazzo di schifo di tè! Chiaro che l'invito fu accettato. Ma solo per raccogliere preziosi dati sulle fortificazioni nemiche.

Quando invece giocavo da solo, tutto funzionava perché all'interno della compagine malvagia c'era sempre qualche cellula separatista che voleva salire al potere (ricordo con precisione una rivolta degli Uomini Serpente, capeggiati dal sibilante *King Hiss).*

Nella mia infanzia, ricordo ben pochi eroi positivi a farla da padrone. Il Male rullava nel mio immaginario. È un fascino perverso, che dai tempi del Serpente biblico si riversa sull'Uomo con le sue promesse di potere, di facile successo, di dimensioni siffrediane.

Forse la ragione di questa fascinazione è da ricercare nella tendenza dell'umanità a desiderare ciò che non ha e quindi, essendo la maggior parte delle persone calata nella luce del Bene, è normale provare il brivido del proibito, dell'animo irrequieto che muove i cuori neri, lontani dalle normali incombenze del quotidiano.

Da parte mia, la ragione per cui abbracciavo il Male era assolutamente semplice: ho sempre pensato che avere una testa demoniaca e cornuta incastonata nel torace desse un insostituibile tocco d'eleganza.

APOLOGIA DEL DOTTOR MALE

di lorenzo antonelli

Hanno appioppato a quest'individuo etichette orribili e malevole, dacché nessuno gli vuole più bene e tutti lo tengono in sospetto. L'hanno tacciato di possedere un'anima volgare che, riconoscendosi tale, sogghigna dal profondo ribollire di una sperduta isola-vulcano. Secondo i cosiddetti "buoni" (ma chi, in fondo, può dire di esserlo davvero?), egli incarnerebbe il malvagio, ovvero colui che deve necessariamente esistere in quanto naturale completamento del divino.

Dicono che dove e quando gli altri si ammorbano, lui stia già carezzando i suoi squali coi raggi laser attaccati sulla coccia. Raccontano che disponga di un clone di sé stesso in scala 1:8, d'un sottomarino antropomorfo a sua perfetta e subacquea somiglianza e persino di un testicolo in più, senza mai averne fatto un vanto con chicchessia. Bisbigliano che la sua cattiveria ferisca con mano pallida e diaccia, portandosi appena il mignolo sull'angolo esterno della bocca; che non sorrida mai per grata e amabile disposizione d'animo né per orgogliosa compassione, ma soltanto per spregio, beffa e malefico autocompiacimento. Che, insomma, è uno che gioca solo a domino *e vaffangul'*.

Eppure, se anche per un attimo soltanto costoro riuscissero a guardare e scrutarlo al di là di sue pallide apparenze, nel profondo dei quei distopici piani per la conquista del mondo troverebbero che il Dottor Male non ha affatto l'animo dell'autentico ribaldo, del malvagio o del dannato come i negri di *RE5* e i terroristi libici di *RaF*. Scoprirebbero, piuttosto, che è un solo, piccolo, tenero e glabro belga reietto, orfano a metà, problematicamente stretto in una giacchetta asburgica che gli sta un po' corta di maniche. Bisogna solo imparare a prenderlo, perché in fondo ha un cuore di panna grosso così. Nobiluomini tutti e pure voi altri "cattivi", zippiamoci dunque la bocca e prestiamogli attenzione. Daremo inizio a una rivolta e ce ne andremo tutti dalla porta principale. Noi siamo quelli fregni.



BIMBO TERRIBILE

di antonio lanzaro

Aggressivo, prepotente, egoista, scorretto, razzista, talvolta finanche diabolico. Trey Parker e Matt Stone affidano a Eric Cartman il compito delicatissimo di incarnare l'Americano medio: obeso, viziato e capace di raggirare anche i suoi (presunti) amici per i propri interessi.

Attraverso questo personaggio *South Park* costruisce la sua critica feroce alla società americana, piena di ipocrisie e contraddizioni. Cartman odia gli ebrei, si traveste da Hitler a carnevale, non ha paura di mostrare tutta la sua ammirazione per il Führer e prende in giro Kyle perché di famiglia ebrea. Odia la povertà e per questo si accanisce su Kenny, invitandolo più volte a trasferirsi in Messico, il paese dei poveri. È un bambino viziato, capace di manipolare la madre per ottenere sempre e comunque ciò che vuole. È palesemente obeso, ma ciò non intacca il suo narcisismo, convinto com'è di essere migliore degli altri.

Eric Cartman resta un bambino di otto anni, ingenuo sotto molti punti di vista, ma capace di graffiare di più proprio in virtù di questa ingenuità. La potenza del suo personaggio è racchiusa nel contrasto tra la cattiveria assoluta che sa esprimere e l'innocenza innata di un bimbo viziato che madre e scuola non riescono a educare nel modo corretto.

Eppure è impossibile non amarlo, soprattutto quando la sua cattiveria supera i livelli di guardia, come nella puntata "Scott Tenorman deve morire", dove riesce a vendicarsi di un bullo rossiccio più grande di lui convincendolo con l'inganno a mangiare del chili, che in realtà è fatto con la carne dei suoi stessi genitori. Il rosso Scott Tenorman ha appena mangiato suo padre e sua madre. Quello che il povero Cartman non sa ancora, e che scoprirà solo in seguito, è che il padre di Scott è anche il suo. Quando lo verrà a sapere, si dispererà, ma solo perché si rende conto di avere anche lui geni da rosso. Davvero, come si fa a non volergli bene?

EVIL SINGER

di paolo savio

L'eterna lotta tra il bene e il male. Chi vince? Boh, di solito si fa un po' per uno, fifty fifty, che qui non si vuole deludere nessuno. Talvolta però le linee che delimitano l'appartenenza all'uno o all'altro schieramento si fanno poco nitide, cala una fitta nebbia morale sul contesto in cui tu sei chiamato a esprimere un giudizio, e allora sì che ti prende il panico. Vai a rileggerti tutti i giudizi passati, lo storico della bilancia con cui hai precedentemente misurato situazioni e avvenimenti, perché non vuoi perdere quella coerenza e quella solida adesione ai quei principi che ti rendono quello che sei.

Ma cosa sei? Forse sei talmente impegnato a elaborare e giudicare quello che ti circonda che da un po' di tempo non ti interroghi più sulla *tua* natura. Sei bravo o sei cattivo? Ricordi l'origine della struttura giudiziale su cui basi le tue analisi? La sai identificare?

Da bambino non avevi dubbi su chi fossero i cattivi. Il rappresentante della Singer che interrompeva *Yattaman* doveva senza dubbio essere cattivo fin nel midollo. Con tutti quei malvagi meganoidi potevano esserci dubbi su Don Zauker? No, da bambino non avevi dubbi.

Poi sei cresciuto, e dopo le prime brutte figure in cui non riuscivi a giustificare l'opinione ereditata dai tuoi genitori, hai capito che sarebbe stato necessario sviluppare un proprio senso critico.

Ma c'è qualcosa nei processi deduttivi che davvero puoi ritenere "tuo"? Ti è impossibile valutare oggettivamente ciò che è "bene" o "male" senza che tu sia influenzato da ingerenze esterne che, in un punto impreciso della vita, spostano l'ago dell'allineamento morale suggerendoti chi sono i buoni e chi i cattivi, quindi, in definitiva, la tua sola responsabilità è scegliere le ingerenze migliori. Al che mi verrebbe da dire che devi anche stare attento alle ingerenze che influiscono sulla scelta delle ingerenze.

Credo sia questo il motivo per cui ti piacciono i videogiochi, lì le ingerenze le sceglie il game designer.



TITOLO
SHERLOCK
SOGGETTO
MARK GATISS, STEVEN MOFFAT
SCENEGGIATORI
MARK GATISS, STEVEN MOFFAT, STEPHEN THOMPSON
ATTORI
BENEDICT CUMBERBATCH, MARTIN FREEMAN, UNA STUBBS, ZOE TELFORD, RUPERT GRAVES
PROVENIENZA
UK
VERSIONE
ORIGINALE

DEDUCTION UNLIMITED

DI ENRICO PASOTTI



Bella questa nuova serie BBC!
Bella e sorprendente, perché prendere il personaggio di Sherlock Holmes e buttarlo nella Londra del 2010, risulta un'idea più brillante di quanto non potesse sembrare.

Costruito su tre film da novanta minuti, la prima serie di *Sherlock* colpisce nel segno guadagnandone subito una seconda (attualmente in lavorazione) e lasciando in ricordo un sorriso compiaciuto e composto come quello dell'impagabile Benedict Cumberbatch, interprete del geniale investigatore britannico. Il suo Holmes, così come quello cinematografico di Robert Downey Jr., è profondo debitore dell'acclamato *Dr. House* che, di suo, prendeva a piene mani dal personaggio ideato da Sir Conan Doyle. Questo *Sherlock* è geniale, cinico, affilato e soprattutto annoiato.

La noia della mente geniale è la molla che muove l'investigatore, più della ricerca della verità e, di certo, più del bisogno di giustizia, che è solo un effetto collaterale delle sue indagini. Indispensabile, per la costruzione del personaggio, è anche la presenza del nostro Watson, riletto come reduce dalle guerre moderne e non solo avvezzo all'azione, ma addirittura bisognoso di emozioni estreme. Un altro uomo fuori posto che funziona da perfetto compagno di scorribande per l'irriverente Sherlock.

Il primo fra i tre episodi, *A Study in Pink*, oltre a richiamare la prima avventura letteraria del prode investigatore (*A Study in Scarlet/Uno Studio in Rosso*), introduce tutte le caratteristiche della serie: battute taglienti, casi aggrovigliati, delitti inesplicabili e personaggi ambigui che sguazzano fra emozioni, aspirazioni e ruoli (vedere la fuorviante presentazione del primo 'arcinemico'). L'episodio, inoltre, presenta da subito il taglio registico 'urbano' e le sequenze in tilt-shift, ossia l'espediente visivo che trasforma la scena in un piccolo diorama in movimento.

Questo caso ha uno sviluppo brillante ma, probabilmente appesantito dalla necessità di introdurre il mondo e i personaggi, si chiude in maniera affrettata e vagamente insoddisfacente.

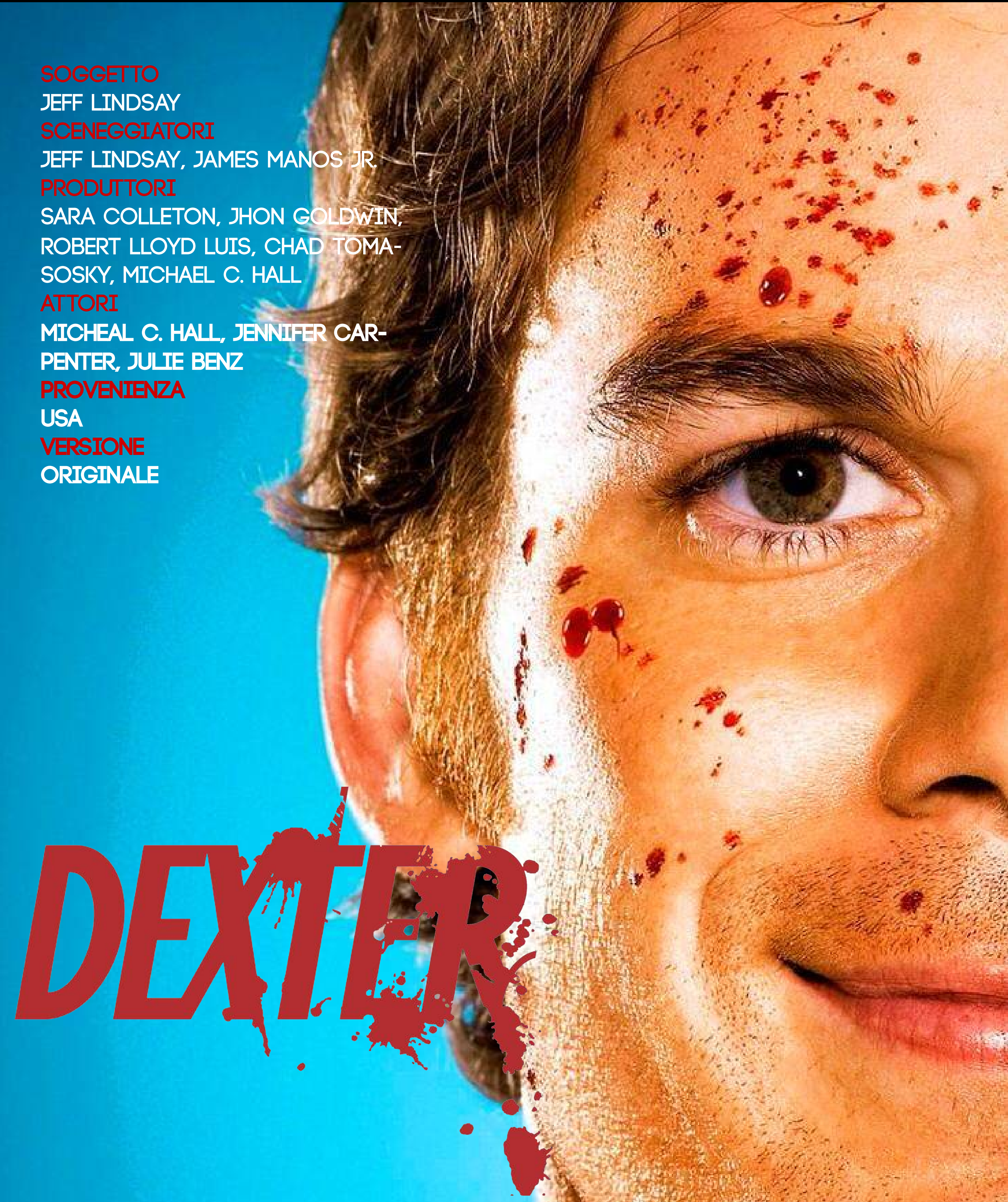
Il Secondo episodio, *The Blind Banker*, si muove con toni più action, forse abusando e fraintendendo quello che ci si aspetterebbe essere il mood di un personaggio simile. Seppure graziato da momenti di puro divertimento derivanti dai siparietti del petulante Sherlock, è questo l'episodio più debole del trittico.

È affidato all'ultimo episodio, *The Great Game*, l'esplosione di tutto il potenziale della serie. In una puntata che, in sostanza, racchiude in sé gli spunti di altre cinque. Sherlock si trova ad affrontare il suo nemico storico, Moriarty, anch'egli aggiornato ai nostri giorni. È la sfida fra due menti superiori fatte l'una per l'altra e capaci, vicendevolmente, di affievolire la noia cosmica che alberga il loro genio. L'apice della serie si raggiunge, infatti, non nello scontro concreto fra i due avversari, ma nel momento della tensione "ludica" che unisce i loro spiriti affini: Sherlock è costretto a risolvere una serie ravvicinata di enigmi posti dalle stesse vittime di Moriarty. È una discesa a rotta di collo, un countdown continuo che ispira e diverte l'investigatore, pago delle emozioni che cerca, temporaneamente mondato dalla noia che lo affligge.

Di sicuro intrattenimento, la serie va segnalata per la sua formula atipica. A fronte dell'ennesimo possibile serial, si è preferito il modello del film che, giustamente, valorizza storia e personaggi, senza costringere finanziatori e spettatori a ingenti investimenti (di soldi i primi, di tempo i secondi). Se a questo si aggiunge un cast azzeccatissimo, trovate registiche peculiari (il tilt-shift, la resa dei processi mentali deduttivi di Sherlock) e lo humor velenoso della serie, il suggerimento non può che essere di vederne almeno il primo episodio. Gli altri due seguiranno di conseguenza, garantito.

DEXTER

SOGGETTO
JEFF LINDSAY
SCENEGGIATORI
JEFF LINDSAY, JAMES MANOS JR.
PRODUTTORI
SARA COLLETON, JHON GOLDWIN, ROBERT LLOYD LUIS, CHAD TOMASOSKY, MICHAEL C. HALL
ATTORI
MICHEAL C. HALL, JENNIFER CARPENTER, JULIE BENZ
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE





DI MATTEO FERRARA

Dexter è una serie che, prima ancora di offrire intrattenimento di qualità, mette lo spettatore nella condizione di chiedersi più volte quanto siano moralmente accettabili le azioni compiute dal personaggio chiave.

Dexter Morgan (Micheal C. Hall) è un ematologo della omicidi del Miami Metro Police Department, un premuroso fratello, un orfano dall'età di tre anni. È anche maniacalmente preciso, ordinato, puntuale, pulito, cortese. Dexter Morgan è un serial killer. Smettere di uccidere non è mai stata un'alternativa da prendere in considerazione, perché Dexter uccide da sempre, ha bisogno di farlo per placare la sua sete di sangue, il suo Passeggero Oscuro. Un pazzo malato e violento come tanti altri, penserà qualcuno. Questo qui uccide la gente, perché mai chiedersi se sia giusto o meno? Perché Dexter uccide solo e soltanto altri *mostri*. Le sue vittime sono assassini, pedofili, stupratori, individui estremamente pericolosi per la società, persone che hanno tolto la vita a innocenti e che non esiterebbero a farlo ancora.

Dexter non viola mai il Codice insegnatogli dal padre adottivo e sergente della polizia di Miami Harry Morgan, perché è l'unica cosa che lo tiene lontano dalla prigione, dalla sedia elettrica, dall'inevitabile dramma che potrebbe causare alle persone cui tiene la scoperta della sua identità di assassino seriale. O cui finge di tenere, perché più volte, soprattutto nella prima stagione, Dexter si ritrova a domandarsi se le varie relazioni sociali che riesce a costruire con difficoltà non siano soltanto frutto dell'ossessiva dedizione con cui segue il Codice del padre, col solo scopo quindi di rendere impossibile identificarlo come omicida.

Parallelamente alla sua passione per il sangue – con tanto di vetrini con campioni di ogni sua vittima conservati come trofei – inizia a crescere in Dexter la consapevolezza di avere un lato umano non troppo dissimile da quello delle persone "normali", dei *non-mostri*, che lo porterà a fare delle modifiche alla lista delle sue priorità e al contempo lo costringerà a mostrare il fianco, a manifestare quella debolezza propria dell'animo umano che mai avrebbe immaginato potesse appartenere anche a lui.

Tratto dai romanzi di Jeff Lindsay - che ha partecipato attivamente alla stesura della sceneggiatura - e punta di diamante tra le produzioni della pay tv americana Showtime insieme a *Weeds* e *Californication*, di *Dexter* è stata confermata almeno una sesta stagione. Premiata diverse volte nel corso degli anni (solo nel 2010 ha vinto due Golden Globe e due Emmy), con un ottimo cast, il bravissimo Micheal C. Hall su tutti, una regia di qualità e sceneggiatura di alto livello, *Dexter* è una di quelle serie assolutamente da guardare.

Ciliegina sulla gustosa e ben confezionata torta di questa serie, la splendida sigla di apertura che riassume in modo azzeccato e originale quella che ci piace chiamare la "disturbata perfezione" di Dexter Morgan.



KICKASS PUBLIC ORIGINS

di Enrico Pasotti

IL FILM, IL FUMETTO, IL MAKING OF!





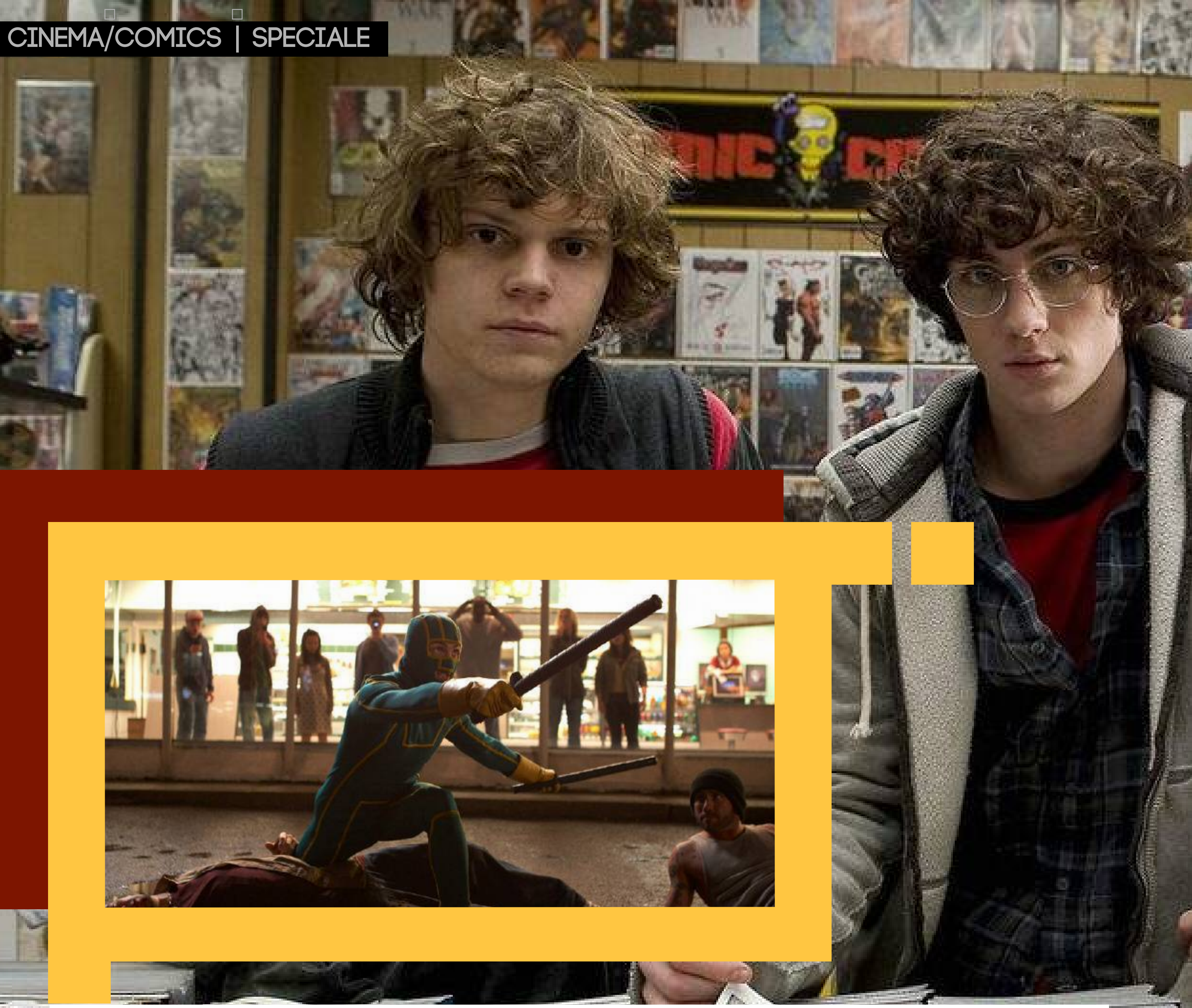


Le soddisfazioni più grandi, spesso, le danno le cose da cui non ci aspettiamo molto. Ed è così che un film indipendente inglese riesce a piazzarsi là in cima, come vertice del cinema supereroistico, scalzando quello che ne era prima l'indiscusso emblema: *The Incredibles.*

Dove il capolavoro di Pixar riprendeva i temi cardine del supereroe fumettistico immergendolo in problematiche domestiche, *Kick-Ass* fa un passo ulteriore, infilando il costume in spandex non solo nel quotidiano ma anche nell'odierno. Non è d'altra parte un caso che la patria potestà della rilettura supereroistica spetti al Regno Unito, da decenni madre di tutti i migliori autori del genere: Moore, Ellis, Morrison, Ennis e di certo il Mark Millar di *Wanted* e di questo *Kick-Ass*.

Oltre a presentare un Nicholas Cage in ottima forma, cosa già di per sé straordinaria, *Kick-Ass* ha il pregio di prendere il supereroe e piazzarlo qui davanti a noi. Ma non è un'intromissione forzata come lo furono il *Marvels* (fumetto) di Kurt Busiek o il *Dark Knight* (film) di Christopher Nolan, in cui eroi inverosimili si limitano a scorrazzare per il nostro mondo, come se fosse solo un diorama pittoresco.

L'universo di *Kick-Ass*, invece, interagisce a più livelli con i personaggi plasmandone i comportamenti e le vicende. E tutto si scatena da una semplice domanda, nata nella mente del protagonista Dave Lizewski: *perché, con tutti gli appassionati di supereroi che ci sono, nessuno si è mai sognato d'infilarsi un costume eccentrico e servire la giustizia?* Detto fatto. Fra le sfighe comuni di un adolescente, Dave



trova il coraggio di indossare un costumaccio verde e di iniziare le sue improbabili ronde, in difesa dei giusti.

L'idea, come confessa Millar stesso, frullò per primo nella sua di testa quando con un compagno di scuola favoleggiava di identità segrete, di costumi sgargianti e atti eroici. E Millar, così come il suo Dave, s'iscrisse in palestra e frequentò qualche mese di karate: muscoli e arti marziali come indispensabili fondamenta di un eroe buono, in assenza di superpoteri e *secret origins*. Un'idea semplice che, come tutte le idee buone, genera una catena di conseguenze che, specie nella riduzione cinematografica, costituiscono la vera qualità dell'opera.

Le prime ronde sono goffe. Appollaiarsi su un tetto durante la notte dona sì una silhouette suggestiva, come per il miglior Batman, ma di lassù non si raddrizzano i torti. Scendere nelle strade è la soluzione, scendere e sporcarsi le mani. E non stupisce che il primo incontro di un adolescente incappucciato con il mondo dell'ingiustizia finisca a suo danno.

L'impatto con la realtà delle cose, con la concreta risposta alla domanda che lo tormentava (*perché nessuno ha mai fatto il supereroe?*), è devastante. Pestato a sangue e ridotto in fin di vita, Dave deve riflettere su ciò che fa di un uomo un eroe. La conclusione, sorprendente, è che l'eroismo è proprio di chi non si arrende di fronte alla difficoltà. È una spinta che viene da dentro e che è più forte di ogni paura.

Ritornato nelle strade, Dave ha una seconda occasione di porsi come difensore della giustizia, finendo ancora una volta ad avere





la peggio perché, nel mondo vero, non esiste speranza per i deboli, per quanto ben intenzionati. Ma è qui che interviene il mondo reale, sotto forma di telefono cellulare, di internet, di social network.

L'exploit di Dave, che solo ora acquisisce il nome di battaglia Kick-Ass, viene ripreso da un coetaneo che, come sempre più spesso succede, immortala tutto con il proprio telefonino. Di lì a poco, il popolo di YouTube scopre l'eroe mascherato e, attraverso la pagina MySpace aperta proprio da Dave, Kick-Ass inizia a raccogliere i primi entusiasmi. Un senso di gratitudine si diffonde perché il supereroe non è quello che calcia i culi dei cattivi: è piuttosto un'idea di giustizia e protezione.

Da qui in poi, la vicenda di *Kick-Ass* si aggroviglia e diventa più filmica con l'introduzione di personaggi sopra le righe come Big Daddy e Hit-Girl che, loro sì, incarnano il supereroe classico, inarrestabile, preparato, misterioso, capace, giusta nemesi di chi abbandona la retta via.

Gli stessi cattivi, che prima erano solo teppisti, avanzano una scalata al potere che li avvicina alle controparti fumettistiche senza però ricalcarne le assurdità. Frank D'Amico, padrino di un'organizzazione malavitosa, è sì spietato, è sì implacabile (basti vedere come sistema un emulo di Kick-Ass) ma è pure un uomo preso dalle incombenze della vita. Lo vediamo quindi nel contesto familiare e domestico, lontano dal Joker di Heath Ledger, che mai e poi mai potreste immaginare seduto sul cesso a leggere il giornale.

Ed è sempre nelle piccole cose che *Kick-Ass* si fa grande e lo fa soprattutto su schermo. La versione su carta, quella primigenia, non ha la resa e la potenza di quella su pellicola a causa della sua stessa natura. Il *Kick-Ass* fumetto cerca di dipingere e sottolineare le assurdità di un mondo cui però appartiene pienamente.

Le situazioni del fumetto sono ordinaria amministrazione in quel contesto, così come lo sono gli adolescenti che diventano supereroi, così come lo sono i costumi in spandex, così come lo sono le situazioni improbabili. Millar, nel suo comic, tenta di estrarre certe convinzioni radicate ma è destinato a fallire, perché sulla pagina tutto è più "normale" agli occhi di chi legge.



KICK-ASS
Testi: Mark Millar
Disegni: John Romita Jr.
Editore: Icon/Marvel Comics

KICK-ASS: CREATING THE COMIC. MAKING THE MOVIE
Testi: AA.VV
Editore: Titan Books
Origine: UK

IL FUMETTO

Uscito per la Icon, costola della Marvel dedita al fumetto indipendente i cui diritti restano di proprietà degli autori, *Kick-Ass* fa quello che promette: calcia culi.

Per gli 8 numeri della prima serie, Dave Lizewski catalizza un imponente interesse motivato anche dai nomi coinvolti: Mark Millar (fra gli ideatori dell'universo *Ultimate* e scrittore dell'imponente *Civil War*, saga dove i politici esigono la schedatura delle identità segrete dei supereroi) e John Romita Jr. (celeberrimo disegnatore di... un po' tutto in casa Marvel).

Il fumetto, nella sua stesura, si accavalla alla pre-produzione del film, ragione per cui i due progetti divergono su alcuni punti. Principalmente, il fumetto appare più disilluso e "scorretto", anche se le virgolette sono d'obbligo perché la "scorrettezza", nel mondo dei comic indipendenti, è ormai regola.

Nota di colore: il nome Dave Lizewski appartiene al vincitore di un'asta di beneficenza, istituita da Millar stesso per battezzare il suo eroe.

IL MAKING OF

Interessante il bel volume, proposto da Titan Books, dedicato a *Kick-Ass*, tanto il fumetto quanto il film. *Kick-Ass: Creating the comic. Making the movie* parte dai genuini racconti di Millar sulla genesi del fumetto, con tanto di appunti di lavoro e schizzi preparatori di John Romita Jr.

Fra immagini esclusive e racconti di autori e mestieranti, ci ritroviamo fra le mani 170 pagine patinate e zeppe di materiale che ci conducono per mano in un progetto che non nasceva con le premesse del blockbuster e che, a oggi, non ha in effetti raccolto i frutti che merita.

Non mancano le solite sviolinate tipiche dei Making Of (con un Millar che mente spudoratamente dicendo di avere sempre pensato a Nicholas Cage per la parte di Big Daddy).

Ottime immagini, divertenti retroscena, interviste, stralci delle sceneggiature originali (fumetto e film) e la mail che diede inizio a tutto chiudono il cerchio su un bell'oggetto da collezionismo.

Ovviamente, solo per fanatici.

Su schermo no. Su schermo, quello che nelle vignette è un anonimo anfibio giallo diventa uno scarponcino immediatamente riconoscibile e che noi stessi potremmo acquistare nei negozi. I costumi variopinti hanno cuciture in vista, le maschere che devono celare l'identità degli eroi calzano sbilenche e, sopratutto, c'è un universo di sfumature emozionali che un fumetto non è mai in grado di tradurre, specie con il tratto grezzo di un John Romita Jr. che, per quanto bravo, ci mostra un Dave Lizewski che, maschera in volto, ha occhi decisi, talvolta persino furiosi, nonostante la sua età ed un fisico ben più gracile della controparte in celluloide. Gli occhi di Aaron Johnson, ottimo interprete di Dave, si riempiono invece di paura, di insicurezza, di speranza, di vergogna. Allo stesso modo, il fumetto non è capace di replicare le goffe movenze di chi cerca di mulinare i suoi bastoni contro le forze del crimine.

Oltretutto, la versione cinematografica si pregia di svariate scelte di sceneggiatura, a opera di Jane Goldman, quasi sempre migliorative. Su tutto, emerge la forza dirompente di una scena che, assente nel fumetto, trasporta la vicenda nel nostro oggi; gli scagnozzi di Frank D'Amico vogliono non solo sistemare i paladini mascherati, ma anche sbattere in faccia a un mondo di sognatori la cruda realtà: i cattivi vincono!

Avendo catturato Kick-Ass e Big Daddy, si apprestano a giustiziarli in diretta trasmettendo via internet. Nel momento in cui la TV si rifiuta di mandare in onda le immagini, ormai troppo crude, gli spettatori si fiondano su web, per assistere in streaming al grand gui-

gnol della violenza. Una scena che colpisce e che rimanda a tutta la selva di atrocità in "real TV" facilmente fruibili online.

In parallelo, cresce una storia variegata, disegnata a più livelli e sempre gradevole, sia quando assume i toni di commedia romantica, sia quando scende nei panni dell'action puro. E la scuola britannica si sente anche nella lettura a due facce della violenza che è sia divertente sia tragicamente diretta e genuinamente scomoda.

Il film, che arriva in Italia con colpevole ritardo, promette di farsi largo nel fandom supereroistico ma anche di diventare un piccolo cult del nuovo cinema d'azione. È una nuova prospettiva sul genere che difficilmente segnerà un nuovo passo e che, di sicuro, non minerà gli stilemi di una collaudata macchina da soldi (*Spiderman* e *Batman*), ma che, questo sì, promette di entrare nei cuori di tutti quelli che, un giorno di tanti anni fa, si sono chiesti come sarebbe stato essere un supereroe mascherato.



IL FILM

Per quanto sia un film indipendente, *Kick-Ass* mette sul tavolo parecchi soldoni. Il regista Matthew Vaughn (che ha messo lo zampino sia in *Lock & Stock* che in *The Snatch*, ambedue diretti dall'amico Guy Ritchie) partecipa egli stesso al finanziamento del progetto che, altrove, non riscuote successo. Un copione reso scomodo in particolare dalla figura di Hit-Girl, una ragazzetta dal turpiloquio facile e che ama mutilare.

L'edizione in Blu-ray è quella di riferimento poiché traduce egregiamente i colori, i tessuti, le sporcizie e tutti quei dettagli che nei fumetti scompaiono e che qui, invece, sono spesso protagonisti.

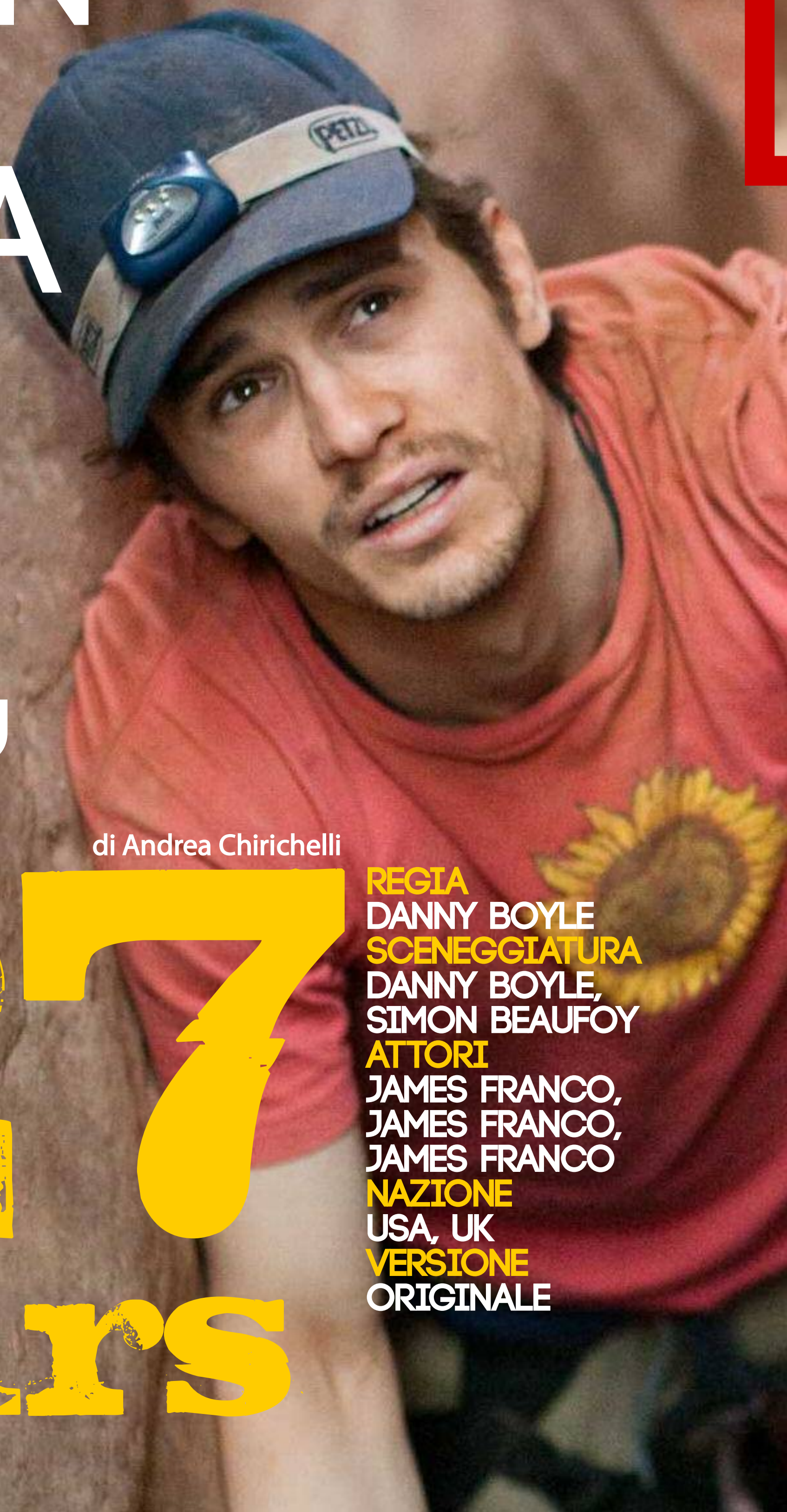
Il film riempie agevolmente 120 minuti di dialoghi ispirati, montaggio moderno e azione serrata, senza farsi mancare siparietti comici e romantici. Attori tutti in parte e soldi spesi laddove servono.

A corredo di una resa audiovisiva eccellente, un compendio di extra gustosi per il film che, parola mia, domina le uscite del 2010.

Regista: Mattew Vaughn
Sceneggiatore: Jane Goldman, Mattew Vaughn
Attori: Aaron Johnson, Cristopher Mintz-Plasse, Mark Strong
Provenienza: UK
Versione: originale

"AN ACTION MOVIE WITH A GUY WHO CAN'T MOVE"

di Andrea Chirichelli



127 hours

REGIA
DANNY BOYLE
SCENEGGIATURA
DANNY BOYLE, SIMON BEAUFOY
ATTORI
JAMES FRANCO, JAMES FRANCO, JAMES FRANCO
NAZIONE
USA, UK
VERSIONE
ORIGINALE





La frase del titolo è di Danny Boyle è sintetizza meglio di qualsiasi descrizione, parere, opinione e recensione l'anima e il cuore di *127 Hours*. Boyle è il regista più assurdamente incostante della storia recente del cinema. Mai si era visto negli ultimi vent'anni un autore passare con così leggiadra disinvoltura da "cagate pazzesche" a opere sensazio- nali. Fortunatamente, e a differenza del tanto sopravvalutato quanto onusto di premi e riconoscimenti *Il Milionario*, *127 Hours* appartiene alla seconda categoria; anzi è forse il suo film migliore perché in esso si riscontra una perfetta sintesi tra narrazione e stile.

La trama è nota, in quanto tratta da una storia vera: Ralston, ingegnere meccanico di 28 anni con il pallino del trekking solitario, durante una scalata presso il Canyonlands National Park dello Utah, rimase intrappolato da un masso che, cadutogli addosso, aveva bloccato il suo braccio contro la parete rocciosa. Dopo cinque giorni di tentativi andati a vuoto, Ralston, prossimo alla morte per disidratazione, riuscì ad amputarsi il braccio, a issarsi lungo la parete per la quale era sceso ed essere tratto in salvo.

Una storia di salvezza quindi, ma anche quella di uno che, sotto un certo punto di vista, se la va a cercare. E qui lo script si dimostra eccelso: Ralston non è il dirigente cicciotello di una multinazionale che si vede costretto a indossare i panni di Robinson Crusoe come in *Castaway* ma uno a cui piace il rischio e che diventa vittima della sua stessa incoscienza. Un anti eroe, che però acquista umanità a mano a mano che i giorni (per lui) e i minuti (per il pubblico) passano.

Nella messa in scena Boyle non rinuncia a quella che oramai è la sua cifra stilistica: colori saturi, schermo diviso in più parti, un taglio "pop" dato anche alla più drammatica delle sequenze (l'amputazione). Epifanico è l'incipit che vola a mille all'ora, proponendo un montaggio vorticoso di scene che coinvolgono grandi masse di persone: in preghiera, allo stadio, in corteo. Migliaia di



“Mai un calo di ritmo, mai una zona morta, nemmeno nei flashback che, oltre a raccontare la vita del protagonista, visualizzano le sue speranze, le sue gioie e i suoi rimpianti”





corpi e volti, prima della reductio omnium ad unum che fa volgere l'attenzione sul solitario protagonista. Eppure, nonostante la scelta di questo linguaggio schizofrenico e ipercinetico sembri diametralmente opposta a quella consigliabile e consona per descrivere la lotta di un uomo solo contro sé stesso, la natura avversa e la sfortuna, l'intuizione è giusta e il film scorre alla perfezione.

Mai un calo di ritmo, mai una zona morta, nemmeno nei flashback che, oltre a raccontare la vita del protagonista, visualizzano quelle che sono le sue speranze, le sue gioie e i suoi rimpianti. Intorno a lui, la natura non è ostile ma solo indifferente: le ombre, il sole, la pioggia, le nuvole si alternano placide e la rumorosa civiltà è ridotta alla scia di un aereo lontano. Il finale, esaltato dal climax epico di *Festival* dei Sigur Ros (la soundtrack di A.R.Rahman è altrettanto strepitosa, forse la migliore dell'anno assieme a quella di *Inception* e *Tron Legacy*) è quanto di più coinvolgente, emozionante e catartico sia apparso sul grande schermo da un bel pezzo.

127 Hours non sarebbe così riuscito e convincente senza la gigantesca performance di James Franco (e proprio per stigmatizzare quanto il film e l'attore siano un tutt'uno, abbiamo provocatoriamente citato il suo nome per tre volte alla voce cast, invece di metterlo sullo stesso piano di Amber Tamblyn e Clemence Poesy, relegate al ruolo di semplici comparse). Una prova originale, eclettica, impensabile per uno che fino a una manciata di anni fa gigioneggiava come peggio non si potrebbe nella trilogia di *Spider-Man*. La sua formidabile faccia da schiaffi, perfetta per introdurre il personaggio nel prologo di un film che "inizia" davvero solo nel momento in cui Ralston resta intrappolato, si tramuta per novanta minuti in una maschera cangiante come quella di Rorschach in *Watchmen*, mostrando mille emozioni. Insomma, c'è salvezza per tutti. Anche per gli attori.




UNA PELICULA DE
ALEX DE LA IGLESIA
PAYASO TRISTE
LA CHICA DE LA TELA
PAYASO TONTO
BALADA TRISTE
DE TROMPETA
ARLOS ARECES ★ CAROLINA BANG ★ ANTONIO DE LA TORRE
SANTIAGO SEGURA ★ SANCHO GRACIA ★ MANUEL TALLAF ★ FERNANDO GUILLEN CUERVO ★ RAUL AREVALO ★ ENRIQUE VILLEN
TORNASOL FILMS
WWW.BALADATRISTEDETROMPETA.COM

SANGUE E CERONE

di Andrea Maderna

BALLATA DELL'ODIO E DELL' AMORE



REGISTA
ALEX DE LA IGLESIA
SCENEGGIATORE
ALEX DE LA IGLESIA
ATTORI
CARLOS ARECES, ANTONIO DE LA TORRE, CAROLINA BANG
PROVENIENZA
SPAGNA, FRANCIA
VERSIONE
ORIGINALE

Spagna, pieni anni Settanta. Un pagliaccio depresso e incapace di fare ridere si innamora della stella più luminosa nel suo circo. Una bella acrobata, fidanzata repressa dell'altro pagliaccio. Quello che sa fare ridere. Quello che ha successo. Quello che è uno stronzo. Seguiranno tradimenti, lacrime, sparatorie, uccisioni, ferri da stiro arroventati e volti scarnificati sullo sfondo dei drammatici anni settanta spagnoli, dipinti con una rabbia e una cattiveria che davvero non guardano in faccia a nessuno.

Nel ritrovarsi di fronte a un film in lingua ispanica che mescola assurdo e realtà, intrecciando le vicende dei suoi folli protagonisti con quelle della Storia assolutamente maiuscola, viene spontanea l'associazione con il lavoro di uno fra i principali cantori del recente fantastico cinematografico. Eppure *Ballata dell'odio e dell'amore* è ben distante dalla poetica di Guillermo Del Toro e dei suoi *La spina del diavolo* e *Il labirinto del fauno*. Lo sfondo sociale, storico e politico non è solo un contesto che s'intreccia con le vite dei protagonisti e scorre alle spalle di vicende fuori dall'ordinario. Diventa invece vero e proprio teatro di eventi non tanto fantastici quanto piuttosto *troppo* umani. Si abbevera dall'epica sanguinaria di De La Iglesia e ne assorbe i personaggi.

Mentre l'attività terroristica dell'ETA imperversa nel paese, la triste vita di Javier si sviluppa lungo uno schizofrenico asse di amore, odio, rassegnazione e violenza. I corpi di protagonisti totalmente fuori dall'ordinario si trasformano per mano di un regista che si diverte ad affondare crudeli frustate nelle loro carni. Le



vicende di personaggi insulsi e teoricamente condannati all'oblio diventano punti cardine di un melodramma epico, esagerato, talmente amaro da generare disgusto, talmente forte e assurdo da sublimare il ridicolo.

Tutto è così oltre i limiti, fulminante, splendidamente diretto e saturo d'immagini che riempiono l'occhio, da finire per essere quasi convincente. Mentre Javier scivola sempre più nella follia, noi lo seguiamo nel suo viaggio e ci facciamo trascinare nel suo incubo di cerone e morte. E giunti alla fine diventa quasi normale, credibile, la farsa che De La Iglesia prova a farci passare sotto il naso. La farsa di un'enorme tragedia personale che svanisce di fronte alla portata di un evento storico in grado di ridurla a figurina di contorno, semplice passante ai margini di accadimenti in grado di cambiare un paese. Nel mezzo, però, scompare un po' la portata drammatica di un racconto troppo sopra le righe, troppo esagerato, troppo bello per essere vero. E alla fine è questa, la vera differenza con i film di Del Toro, fin troppo capaci di strappare una lacrima: De La Iglesia è un pazzo furioso che regala brani di bellissimo cinema, spara caos in tutte le direzioni, ammazza tutto e tutti, affoga la speranza in un finale senza uscita e spinge talmente forte sul melodramma da non potere e non volere neanche per sbaglio commuovere lo spettatore. *Ballata dell'odio e dell'amore* è un film lucidamente insensato, molto bello da guardare, che si fa gli affari suoi e non si preoccupa di piacere a nessuno.





BALLATA DELL'ODIO E DELL'AMORE



little Children

ritratto di borghesia inquieta

di Andrea Chirichelli



Tra i tanti motivi per i quali è cosa buona e giusta disprezzare i distributori italiani, uno spicca su tutti: *Little Children*, pellicola girata nel 2006 e mai portata nel nostro Paese. Inutile indagare sui motivi o cercare di comprendere le ragioni che hanno privato il pubblico italiano di godere questo capolavoro (perché di capolavoro si tratta): la segnalazione, anche a quasi un lustro di distanza, è obbligatoria.

Little Children racconta la storia di anime perse, sogni irrealizzati, pulsioni sessuali, pedofili, poliziotti con un passato da dimenticare, coppie in crisi, bambini e piscine. La sceneggiatura, tratta da un romanzo di Tom Perrotta e adattata assieme allo stesso dal regista Todd Field (vi ricordate il pianista che in *Eyes Wide Shut* dava a Tom Cruise la dritta per permettergli di partecipare al bunga bunga organizzato dai ricconi nella villa? Beh, è lui), crea un microcosmo già declinato spesso nella cinemtografia americana ma non per questo meno fecondo di pathos e suggestioni.

Sarah Pierce (Kate Winslet, meravigliosa come spesso le capita di essere) è una brava moglie e una brava madre che un giorno scopre il marito che si masturba davanti al PC con un paio di slip in testa. Poche ore dopo l'inatteso incidente, incontra al parco l'aitante Brad Adamson (Patrick Wilson, impeccabile) in piena sindrome da Peter Pan, anch'esso padre, anch'esso sposato e con moglie ubergnocca (Jennifer Connelly) ma troppo presa dal lavoro. Le due "solitudini" si incontrano e nasce la passione. Banale e scontato? Tutt'altro.

Il quartiere in cui si muovono i personaggi è quello tipico della middle class americana, lo stesso che Sam Mendes ha preso a picconate nel suo *Revolutionary Road* e che qui viene rivoluzionato dalla presenza di due soggetti atipici: un pedofilo appena uscito dal carcere (l'incredibile Jackie Earle "Rorshach" Haley) e un ex poliziotto fanatico (Noah Emmerich), sua nemesi e persecutore in nome della "decenza". Sono proprio questi due personaggi che diven-





REGISTA
TODD FIELD
SCENEGGIATORE
TODD FIELD, TOM PERROTTA
ATTORI
KATE WINSLET, JENNIFER CONNELY, PATRICK WILSON
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

tano ben presto i deus ex machina dell'intera vicenda: a loro sono dedicate le due scene più emozionanti (quella che ha luogo in piscina e la corsa all'ospedale) e il loro agire determina le svolte chiave della storia.

Field oltre che abile narratore si dimostra anche eccellente regista, riuscendo a cogliere e a comunicare allo spettatore ogni sfumatura, dettaglio, particolare delle relazioni tra i personaggi. Encomiabile, in questo senso, è la sequenza della cena tra le due famiglie e l'attimo in cui la Connelly percepisce l'attrazione sessuale presente tra il marito e l'insospettabile rivale.

Difficile trovare un difetto a *Little Children*, un'opera rara e preziosa dove tutto funziona alla perfezione, a cominciare dal cast, sempre affiatato e credibile, e che rappresenta uno straordinario affresco contemporaneo sulle incertezze, le paranoie e i problemi delle famiglie moderne.



Regista
Ethan e Joel Coen

Sceneggiatore
Ethan e Joel Coen

Attori
Jeff Bridges, Matt Damon, Josh Brolin

Provenienza
Usa

Versione
doppiata

TRUE GRIT il grinta reloaded

di Andrea Chirichelli

Spietato, polveroso e misantropo. Ecco il west dei Coen, che propongono il loro adattamento della storia tratta dal romanzo di Charles Portis, già portata sul grande schermo in una memorabile versione con John Wayne nei panni dello scorbutico cacciatore di taglie Rooster Cogburn.

Stavolta a prendere il posto della massima icona del cinema western è il polimorfico Jeff Bridges, che corona così un anno indimenticabile, suggellato da un Premio Oscar conferitogli forse troppo tardi. Eppure, nonostante il grande vecchio sia circondato da eccelsi comprimari (Matt Damon, Barry Pepper, Josh Brolin, che concorrono a formare il cast dell'anno), la vera protagonista di True Grit è la strepitosa undicenne Hailee Steinfeld.

La sua prova rappresenta uno dei migliori esordi sullo schermo di tutti i tempi ed è proprio grazie a lei che il film riesce a raccontare una storia di redenzione, tradimenti, vendetta e catarsi senza mai risultare prevedibile. Eccola, la scommessa vinta dai Coen: descrivere con pochi tratti, ma decisi, un ruolo femminile di grande spessore e inserirlo nel contesto cinematografico "maschile" per eccellenza. Questa è la grande (e forse unica) novità offerta da True Grit rispetto alla prima versione del film: c'è poca magia nel west decadente, privo di etica e ideali, rappresentato dai Coen, che confermano un talento insuperabile nel redigere sceneggiature, scrivere dialoghi e dirigere gli attori.

Epifaniche in questo senso le due sequenze che vedono la giovane Steinfeld impegnata in un "duello verbale" con un mercante per ottenere il pagamento di una somma previamente pattuita e quella in cui Bridges trasforma in pochi secondi il suo personaggio nell'archetipo dell'antieroe, pigliando a calci dei ragazzini senza particolari motivi. Esaltante la fotografia dell'onnipresente Roger Deakins che regala al pubblico un'indimenticabile cavalcata notturna. Il genere western non è mai morto per davvero e questa ne è l'ennesima conferma.



Regista
John Cameron Mitchell
Sceneggiatore
David Lindsay-Abaire

Attori
Nicole Kidman, Aaron Eckhart, Dianne Wiest

Provenienza
Usa

Versione
Originale

RABBIT HOLE l'elaborazione di un lutto

di Andrea Chirichelli

Chi si sarebbe mai potuto immaginare che il bizzarro regista di *Hedwig* e *Shortbus* sarebbe stato capace di descrivere e analizzare in modo così efficace la più terribile delle perdite che può toccare a un genitore, quella di un figlio in tenera età a causa di un incidente?

In una villetta residenziale si consuma la tragedia di Howie e Becca Corbett: la prima (Nicole Kidman) tende a rimuovere il ricordo del pargolo deceduto otto mesi prima a causa di un incidente d'auto, dedicandosi ad attività tanto banali quanto utili a togliere pensieri dalla testa: la cucina, il giardino, la maternità della sorella scapestrata che fa rinascere antichi dissapori familiari. Il secondo (Aaron Eckahrt) vive ancora nel ricordo del figlio che né i gruppi di sostegno (il dolore è troppo personale per essere affrontato e risolto da una comunità eterogenea) né il lavoro riescono a cancellare.

La tana (di Carrolliana memoria) è il rifugio, il limbo, il luogo in cui due solitudini si incontrano e cercano faticosamente di risalire la china. Il taglio teatrale dato alla sceneggiatura da David Lindsay-Abaire trasforma la casa dei Corbett e i pochi esterni utilizzati in un palcoscenico su cui la coppia Eckahrt e Kidman viene messa in grado di dare il meglio di sé, cosa che puntualmente accade grazie a una prova "da Actors Studio". Dato il materiale di partenza, tra l'altro, è quasi miracoloso che John Cameron Mitchell sia riuscito a evitare di scadere nel melodramma strappalacrime e nella pietas a basso costo.

Rabbit Hole è terribilmente realistico, gelido quando serve e persino comico in alcune sequenze, perché la morte e la perdita suscitano spesso sentimenti contrapposti, antitetici. La macchina da presa si muove veloce sui loro volti e sulle loro espressioni e coglie attimi di reale sofferenza. A un fumetto è invece delegato il compito di aprire e chiudere la storia, come se questa non fosse che l'invenzione di un regista capace però di renderla drammaticamente vera.



Regista
Giorgos Lanthimos

Sceneggiatore
Efthymis Filippou,Giorgos Lanthimos

Attori
Christos Stergioglou,Michele Valley, Aggeliki Papoulia

Provenienza
Grecia

Versione
Originale

DOGTOOTH cuore di cane

di Andrea Chirichelli

Cose belle dalla Grecia. Un padre e una madre vivono in una grande casa con giardino, in un luogo imprecisato, senza permettere ai figli (due ragazze e un maschio ventenni) di uscire all'esterno. Questi ultimi, apparentemente, non ne hanno peraltro la minima intenzione, visto che in loro, con il passare degli anni, è stato insinuato il terrore di quello che potrebbe aspettarli una volta varcati i cancelli della villa.

Ogni forma di comunicazione con il resto del mondo è assente, i telefoni non funzionano, la tv serve solo a mostrare filmini girati all'interno del nucleo familiare. L'unico essere umano che può varcare i confini della villa è il padre, imprenditore, che fa la spola da casa all'ufficio e saltuariamente porta con sé una giovane donna (bendata) che lavora nella sua azienda, necessaria per soddisfare i desideri sessuali del figlio.

Vincitore del premio della sezione Un Certain Regard a Cannes nel 2009, *Dogtooth* è tutto fuorché un film prevedibile: è al tempo stesso grottesco, surreale, terrorizzante e claustrofobico; distrugge scena dopo scena l'istituzione familiare e trasforma il cinema in teatro dell'assurdo. Il regista Giorgos Lanthimos, emula, rendendole ancora più convincenti, le atmosfere Hanekeniane per dipingere un tranquillo ritratto di famiglia disfunzionale, grazie a un ritmo lento e compassato, saltuariamente interrotto da esplosioni di follia e ultraviolenza.

Il caos calmo coinvolge persino il lessico usato dalla famiglia, grazie a parole cui i genitori danno altri significati, inventandosi di sana pianta un nuovo vocabolario senza uno scopo preciso. Una storia curiosa, attuale, pregna di metafore e allegorie, messa in scena con un caustico sense of humour. Il nichilismo può essere una via percorribile per sfuggire al logorio della vita moderna? La risposta è negativa: gli esseri umani non sono animali e non si possono tenere in gabbia, nemmeno se educati pavlovianamente. Parecchie scene da ricordare e un finale da applausi.



Regista
Derek Cianfrance

Sceneggiatore
Derek Cianfrance, Cami Delavigne

Attori
Ryan Gosling, Michelle Williams, John Doman

Provenienza
Usa

Versione
Originale

BLUE VALENTINE l'anti love story

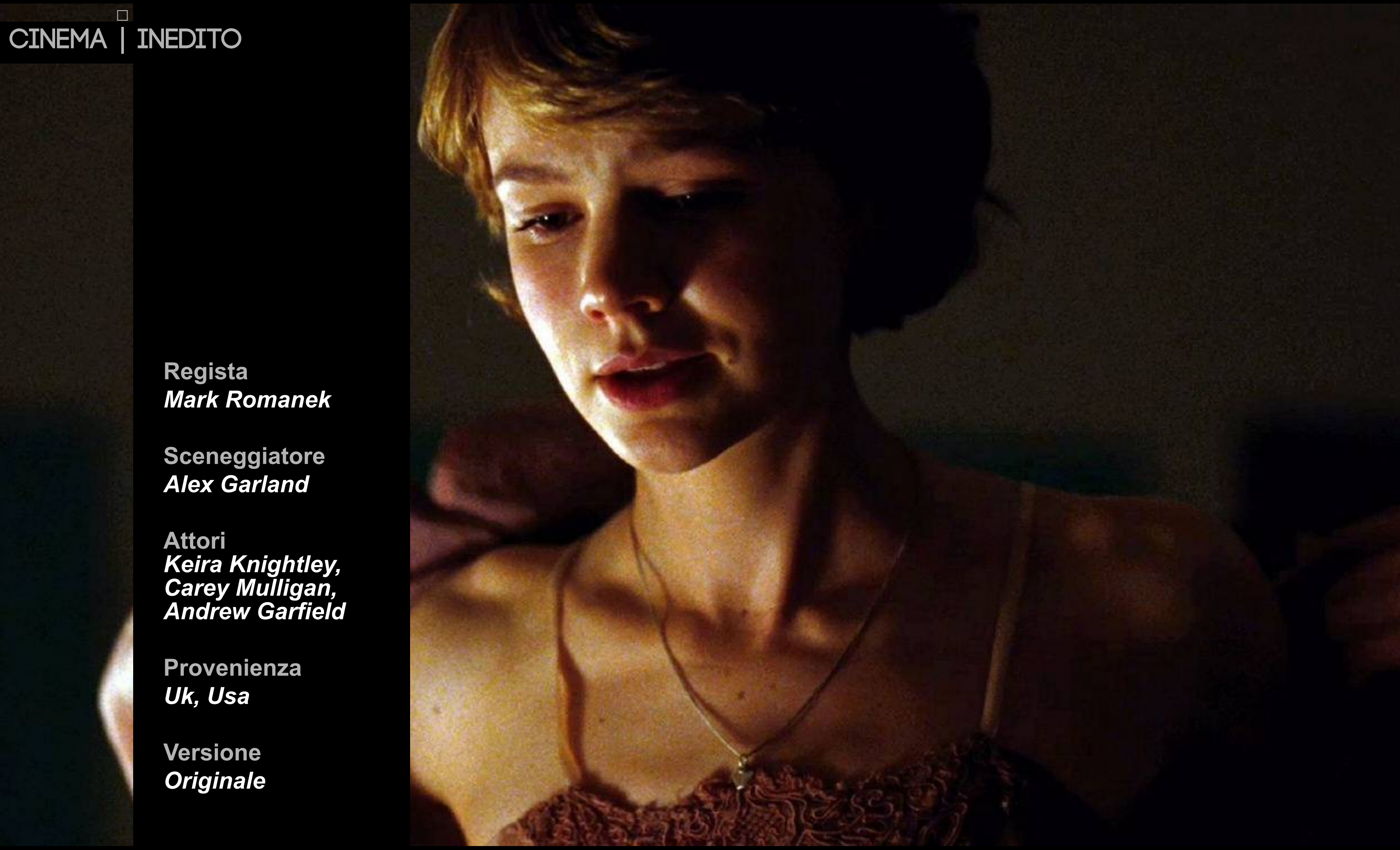
di Andrea Chirichelli

S'incontrano, si amano, si lasciano. In mezzo un matrimonio, una figlia e la stanza di un motel arredata come una nave spaziale. Questo è quanto, ma basta e avanza per permettere a *Blue Valentine* di fare breccia nel cuore del pubblico. Merito di una coppia di attori eccezionali (ma solo la Williams è stata premiata con una nomination dall'Academy che si è colpevolmente scordata Gosling) e di una sceneggiatura solida che parte da lontano, precisamente dal 1998, anno in cui Derek Cianfrance decise di lavorare a una storia d'amore.

Documentarista di fama, abile nell'indagare l'animo umano e nel mettere in scena le mille sfaccettature che descrivono una relazione così complessa, Cianfrance segue i suoi attori da vicino, li fa litigare, parlare, fare sesso. Il brillante script permette loro di esprimere al meglio il proprio talento e, grazie ad una indovinato montaggio che alterna scene di felicità e disagio, li conduce alla fine della relazione nel più naturale dei modi possibile.

L'alchimia tra Ryan Gosling e Michelle Wlliams è totale, assoluta e permette a *Blue Valentine* di descrivere ogni momento di una storia d'amore: il primo contatto, ironico e romantico, il corteggiamento, timido e passionale, i casi della vita e le persone che si mettono in mezzo, le trasformazioni dell'animo e del fisico (clamorosa quella di Gosling).

A molti capiterà di "tifare" per Gosling, apparentemente vittima designata del destino che tocca a chi si innamora per primo e crede davvero di aver trovato l'anima gemella: a loro consiglieremo di porre attenzione al suo comportamento, alla sua bontà e dolcezza che nascondono anche rabbia e disperazione e ricorderemo la barzelletta raccontata a metà film dalla Williams, che dimostra al tempo stesso un'ironia caustica e un gelido umorismo, che rappresenta lo spartiacque, il punto di rottura, il momento per scegliere quale metà della coppia supportare. Una boccata d'ossigeno dopo troppe commediole sentimentali a spessore zero.



Regista
Mark Romanek

Sceneggiatore
Alex Garland

Attori
Keira Knightley, Carey Mulligan, Andrew Garfield

Provenienza
Uk, Usa

Versione
Originale

NEVER LET ME GO

quel che resta dell'anima

di Emilio Bellu

Nell'era dei torrent è facile farsi tentare dal download selvaggio di film, spesso visti sul piccolo schermo di un laptop, e non è difficile trovare giustificazioni al furto. Una delle scuse che ci diamo è che un film senza grossi effetti speciali non ha bisogno di essere visto sul grande schermo, la mancanza di particolari attrattive visive non richiede quel livello di dettaglio. Questa idea dimostra un completo fraintendimento dell'idea stessa del cinema: un luogo dove si sta da soli con il film, in mezzo agli altri, il mondo cinematografico sospeso nell'oscurità, l'unica realtà che conta in quel momento. Nel caso di *Non Lasciarmi* questo è ancora più fondamentale.

Katy H., Tommy e Ruth, i protagonisti del film, vivono una condizione molto diversa dalla nostra. Li vediamo frequentare una scuola inglese negli anni '80, in quello che sembra il nostro mondo, ma che si rivela presto una realtà alternativa in cui le migliorie della medicina hanno risolto molti dei problemi dell'umanità, proprio grazie a ragazzi come i protagonisti del film. Le vite dei piccoli bambini che incontriamo all'inizio proseguono con apparente serenità mentre li vediamo crescere, e condividiamo con loro il mistero della loro esistenza, in cui il tentativo di trovare narrative per dare un senso alla vita viene spesso distrutto da una realtà terrificante più di mille film horror.

Non Lasciarmi è un film sospeso. L'ambiguità della storia non abbandona mai il film, come succede nello splendido romanzo di Kazuo Ishiguro dal quale è tratto. Mark Romanek e Alex Garland sono riusciti a tradurre alla perfezione il tono di una storia sempre in bilico tra l'angoscia e la speranza, anche grazia e tre straordinari attori che forniscono una delle migliori prove della loro carriera, condividendo con lo spettatore la condizione dell'essere soli al mondo, in cerca di una conclusione rassicurante a una storia che non può dare soluzioni facili e che non può lasciare indifferenti.



Regista
Tom Hooper

Sceneggiatore
David Seidler

Attori
Colin Firth, Geoffrey ush, Helena Bonham Carter,

Provenienza
Uk, Australia

Versione
Originale

KING'S SPEECH and the academy awards goes to...

di Andrea Chirichelli

Ci sono film che nascono con l'unico intento di vincere premi. La formula magica in questi casi di solito prevede un giusto mix tra attori in stato di grazia, una sceneggiatura brillante e, magari, un contesto storico accattivante nel quale fare muovere i diversi personaggi. Se poi il tutto è condito con un pizzico di eccentricità, il gioco è fatto. *The King's Speech* è un degno rappresentante di questa categoria.

Incentrare un intero film sulla balbuzie di un uomo, per quanto importante, avrebbe potuto fare inarcare ancelottianamente il sopracciglio a più di una persona. Tuttavia, lo script di David Seidler, che racconta la "guarigione" di Bertie (Colin Firth), incoronato Re Giorgio VI d'Inghilterra dopo la morte di suo padre Re Giorgio V (Michael Gambon) e l'abdicazione di suo fratello Edoardo VIII (Guy Pearce), riesce nell'impresa grazie a dialoghi sempre brillanti.

Il cast, ben orchestrato da Tom Hooper, è clamoroso. Firth si dimostra un attore versatile e capace, Geoffrey Rush ritrova in pieno lo smalto dei tempi di *Shine* e dà vita a un personaggio simpatico ed eccentrico. I bisticci e i battibecchi tra i due e la naturale alchimia che ne deriva, rappresentano il punto di forza del film.

Ovviamente, tutti i giusti elogi attribuibili a *The King's Speech* riguardano la sua versione originale: mai come in questo caso la visione del film in una lingua altra rispetto a quella faticosamente utilizzata dal protagonista è sostanzialmente inutile. A che serve presentare in italiano un'opera il cui valore aggiunto sta proprio nella credibilità con la quale viene emulato un difetto di pronuncia?

L'unica pecca imputabile al film resta quindi il suo essere vagamente ruffianello nel sapersi accattivare la platea, che mai e poi mai, di fronte a un così evidente sfoggio di talento e cura nella confezione del prodotto, ammetterebbe di avere trovato noiosi alcuni passaggi della vicenda. D'altra parte parliamo di un film creato seguendo una formula magica...



Regista
Matt reeves

Sceneggiatore
Matt Revees, John Ajvide Lindqvist

Attori
Kodi Smit-McPhee, Chloe Moretz, Richard Jenkins

Provenienza
Usa, Uk

Versione
Doppiata

LET ME IN copia conforme

di Andrea Chirichelli

Ci vuole coraggio a rigirare in salsa yankee un film svedese quasi universalmente considerato il migliore del 2009 e che è stato capace di svecchiare da solo un genere risalente agli albori del cinema. Matt Reeves evidentemente non ha problemi di autostima, visto che dopo il discusso (ma riuscito) *Cloverfield* ha cercato nuovamente di complicarsi la vita con il remake di *Lasciami Entrare*, cult indiscusso firmato da Tomas Alfredson, adattamento cinematografico dell'omonimo romanzo di John Ajvide Lindqvist.

Così, mentre tutti i cinefili erano pronti con i canini ad azzannare il collo dell'americano inetto, ignorante e asservito al potere delle malvagie case di produzione a stelle strisce, lui che fa? Tira fuori una copia conforme dell'originale e riesce persino nell'impresa di metterci del suo. Rispetto all'originale svedese, *Let me in* punta più sul background in cui si muovono e interagiscono i personaggi che sul rapporto tra i due: è piacevole tuttavia constatare che quest'ultimo si sviluppa in modo credibile, evitando l'eccessiva verbosità, storico tallone d'Achille del cinema americano.

Reeves si dimostra ossequioso anche nella messa in scena. Tutte le sequenze che hanno reso l'originale così famoso sono replicate in maniera pedissequa: il primo incontro, i dialoghi "muti", l'autocombustione naturale di una delle vittime e la "scena della piscina", diventata simbolo del film. La scelta del cast si dimostra eccellente: Kodi Smit-McPhee è sufficientemente pallido, triste e affranto per interpretare la vittima vessata dai bulli, mentre Chloe Moretz, che in *Kick-Ass* aveva dimostrato una notevole personalità, conferma di essere a suo agio nei panni della vendicatrice.

In un mondo in cui l'equazione teenager-vampiri richiama l'ignobile saga di *Twilight* o, nella migliore delle ipotesi, la grottesca (quando non demenziale) serie *True Blood*, anche l'America riesce a dare il suo contributo al rilancio di un genere altrimenti piuttosto mal frequentato.



Regista
Kim Ji-woon

Sceneggiatore
Park Hoon-jung

Attori
Byung-hun Lee, Jeon Gook-hwan, Choi Min-sik

Provenienza
Corea del Sud

Versione
Originale

I SAW THE DEVIL and the devil is me

di Federico Rescaldani

Kim Ji-woon, gigantesco metteur en scene, si conferma cineasta pasticcere. *I Saw The Devil* inneggia alla forma prae substantia da ognuna delle sue meravigliose inquadrature. Era già successo con *A Bittersweet Life*, in cui l'eleganza della forma ai limiti della perfezione non era tutt'uno con una narrazione degna. Ed era accaduto con *The Good The Bad The Weird*, in cui la struttura narrativa era pretesto per uno spettacolo rocambolesco (ma splendido). Accade, in maniera vistosa e drammatica, pure qui. *Drammatica*, si. Perché qui pare che Kim parta con l'intento di *riflettere*, di mostrare il marcio dell'uomo e in qualche modo darne un giudizio. Facendo, perepé, la figura del cioccolataio.

Ma, davvero, è più una corsa in bilico tra il disastro e il trionfo. Tra il disappunto e l'esaltazione. Tra la tensione allo stomaco e le incazzature. Tra il talento pulsante di Choi Min-sik e la frangetta emo-indie di Byung-hun Lee. Si corre tra i due lati della violenza, fotografati da una storia di assassini, torture, vendetta, perdita d'umanità. Il caos è equo, diceva il Joker di Nolan. La violenza è equa, dice Kim. Agisce indifferentemente da chi ne è vettore, scatenando reazioni a catena puntuali, evitando accuratamente di risolvere alcunché. In fondo, Kim solo questo vuol dire. Non avrà un briciolo della sensibilità del collega Park Chan-wook, ma è chiaro che se ne frega. *I Saw The Devil* è imperfetto, compiaciuto, tarlato da un protagonista inespressivo e fuori posto. Ma è pure zeppo di sequenze girate ai limiti della perfezione da una mano saldamente affondata nell'ingegneria della messa in scena. Si concede perfino due (DUE) momenti da antologia del cinema orientale contemporaneo, a bordo di un taxi e, verso la fine, nella tana del lupo.

I Saw The Devil un po' fa male, un po' è irritante e un po' pure annoia. Ma tra l'uno e l'altro ti fa pure *godere*. Attimi di estasi sotto forma di immagine in movimento. Mica poco.

Mandatelo giù con le dovute precauzioni.



Regista
Antti-Jussi Annila

Sceneggiatore
Iiro Küttner

Attori
Ville Virtanem, Tommi Eronen, Viktor Klimenko

Provenienza
Finlandia, Repubblica Ceca

Versione
Originale

SAUNA dove si lavano i peccati

di Tomamso De Benetti

"*Il senso di colpa ti inghiottirà*": *Sauna*, seconda prova sul campo di Antti-Jussi Annila dopo lo strambo *Jadesoturi* (*Jade Warrior)*, si riassume in una frase. La storia, ambientata all'inizio del diciassettesimo secolo nella (odierna) Finlandia centro-settentrionale, vede un gruppo composto di svedesi e russi aggirarsi per desolate aree fangose nel tentativo di tracciare i confini dei due paesi dopo una sanguinosa guerra durata venticinque anni.

Eerik e Knut sono i due fratelli che rappresentano la Svezia: il primo, che potrebbe essere scambiato per uno studioso di botanica, è in realtà un soldato sadico con più di settanta vittime sulla coscienza. Il secondo è un cartografo, vissuto fino a quel momento nelle rassicuranti aule accademiche di Stoccolma. Assieme alle controparti russe si ritroveranno presto in un villaggio che sorge nel mezzo di un'invivibile zona paludosa, ignorato dalle mappe e popolato, con una sola eccezione, esclusivamente da vecchi. Le cose precipitano con la scoperta di un edificio dalle forme stranamente moderne, di cui nessuno rammenta le origini, che viene impropriamente chiamato "la sauna", ovvero il posto dove, secondo la tradizione nordica, ci si reca per ripulirsi dalle proprie colpe e dimenticare il passato.

E da lavare i protagonisti di *Sauna* hanno parecchio: mentre il cuore dei russi urla lussuria e tradimento, i due fratelli si rinfacciano rabbiosamente un crimine commesso con superficialità e ineluttabilmente lasciato a marcire con disinteresse. *Sauna* è un film crudo, violento, quasi privo di effetti speciali, la cui fotografia realistica restituisce puzzo di fango e un'eccellente sensazione di sporcizia che pervade tutta la pellicola. Nonostante sia a tratti confuso, *Sauna* è un film ottimamente recitato (Ville Virtanen in particolare è un bastardo senza gloria), con un'ambientazione insolita e il plus di porre allo spettatore domande non banali. Come ad esempio: e se l'inferno fosse solo lurida tenebra, che assorbe tutto?



Mi piacerebbe leggere un bell'articolo sui film di serie Z, di cui sono appassionato. Vi spiego perchè: ho un'idea per la concezione della bellezza di un'opera. Facciamo finta che la bellezza di un'opera sia la forza attrattiva tra due particelle, mentre quella repulsiva ne definisca la bruttezza. Supponiamo di avere due protoni (entrambi a carica positiva): più li avvicino/più si respingono (più un film è ridicolo e mal fatto/più fa schifo). Però vi è un momento in cui i protoni sono così vicini (il film fa così schifo) che l'interazione forte prende il sopravvento e supera nettamente la forza repulsiva, avvicinando i protoni con una forza incredibilmente più forte di quanto non fosse quella repulsiva per la carica (il film fa così schifo che diventa un capolavoro assoluto). **Alessandro Monopoli**

di Enrico Pasotti

SPECIALE Z-MOVIES

...IL MEGLIO DEL PEGGIO...



La definizione della bruttezza è un affare scomodo, pulcioso. I filosofi che s'occupano di Estetica possono assicurarvelo. Eppure il brutto e il grottesco esercitano un fascino strano dai tempi de "*La Bottega del Macellaio*" di Annibale Carracci (1585), ai Freak Show di fine '800, fino agli odierni Grande Fratello e compagnia danzante. Un fascino ambiguo che vive di contrasti e che necessita di uno sforzo ulteriore rispetto al riconoscimento del bello, della simmetria, della compostezza.

Il mondo del cinema, come ogni altra forma d'arte, s'è cimentato nella bruttura non limitandosi a ritrarne i contorni ma trattatandola in maniera sistemica, acquisendone metodo e forma. Ed è così che il brutto si incarna in pellicola non solo presentando soggetti grotteschi, ciò che fece il Carracci con grande capacità pittorica, ma utilizzando al contempo mezzi gretti e mano malferma. Ed è questo che alcuni di noi, pochi fortunati, riescono ad amare: l'incapacità cosmica di chi osa fare ciò che non avrebbe dovuto, una sorta di sfida prometeica alle divinità del cinema.

Il cinema cosiddetto 'di serie B' nasceva con caratteristiche principali ben definite: il basso budget e una durata ridotta, tutto il resto veniva di conseguenza. Lo scopo pareva essere la soluzione al calo di pubblico al cinema: pagando un singolo ingresso, si poteva assistere a proiezioni di due film (di qualità discutibile). Una risposta "quantitativa" che sembra essere riproposta oggigiorno con polpettoni action di due ore e passa quando, negli anni '90, Stallone & Co. ci insegnarono che novanta minuti erano più che sufficienti per esplosioni, battutacce e bicipiti in bella vista.

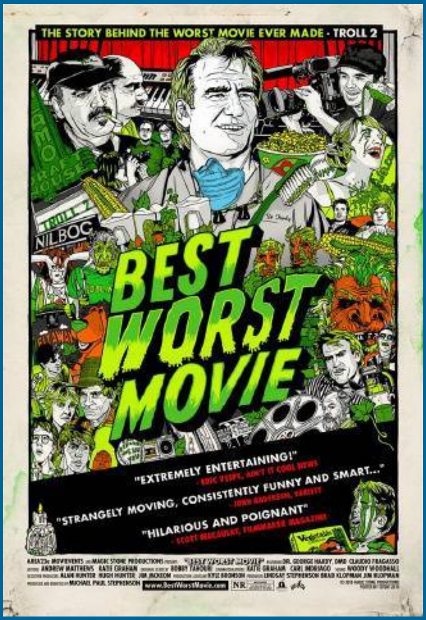
Dovendo esplorare un marasma pressoché infinito di produzioni infime e di serie B-Z, conviene salire al vertice e dare una bella occhiata di lassù. IMDB, sito/archivio di riferimento per il cinema, raccoglie i voti di centinaia di migliaia di utenti.



Così, scopriamo che il peggior film di sempre è tale *Superbabies: Baby Geniuses 2* (2004, regia di Bob Clark), una commedia infantile che però ha poco di serie Z. Più *in topic* il secondo posto, occupato dal celebre *Manos: The Hand of Fate* (1966, di Harold P. Warren) assurto al rango di cult movie e che presenta le caratteristiche cardine dei filmacci: trama raffazzonata e incoerente, vistosi errori registici, tecnici e di montaggio, attori non professionisti e squallide scenografie. Secondo *Empire*, autorevole rivista inglese dedicata al cinema, la palma di peggior film mai esistito spetta invece a *Batman and Robin* (1997, di Joel Schumacher). Ovviamente, quest'ultimo, per quanto inguardabile e kitsch, non rientra nel panorama desolante che i patiti del genere ambiscono.

Quello che, forse universalmente, è conosciuto come il Peggior Film di Sempre è però il celebre e celebrato *Plan 9 from Outer Space* (1959, di Ed Wood), pellicola sci-fi/horror dove gli alieni minacciano la Terra attraverso un raggio capace di resuscitare i morti, scatenandoli contro le difese umane. Sfilacciato e sconclusionato, resta indimenticabile per i goffi effetti speciali dei dischi volanti tenuti in aria da un cavo perfettamente visibile allo spettatore! È d'altra parte ben nutrita la sequela di pellicole sci-fi votate alla causa degli amanti del brutto che, fra futuribili armi a raggi (fatte di cartone), inguardabili tute spaziali (ricoperte di carta stagnola) e alieni raccapriccianti (con una cerniera sulla schiena), non mancano di esplorare lo spazio, i robot, mutanti e mostri, in ogni possibile declinazione.

Un altro esimio Peggior Film di Sempre è l'italianissimo *Troll 2* (1990, di Claudio Fragrasso), film che non ha alcuna attinenza con l'originale *Troll* (1986, di John Carl Buechler), dal quale mutua il titolo nel tentativo di sfruttarne il discreto successo del primo capitolo. La trama vedeva una famiglia americana alle prese con una setta di goblin vegetali che mira a trasformarli in alberi. Il film, probabilmente a



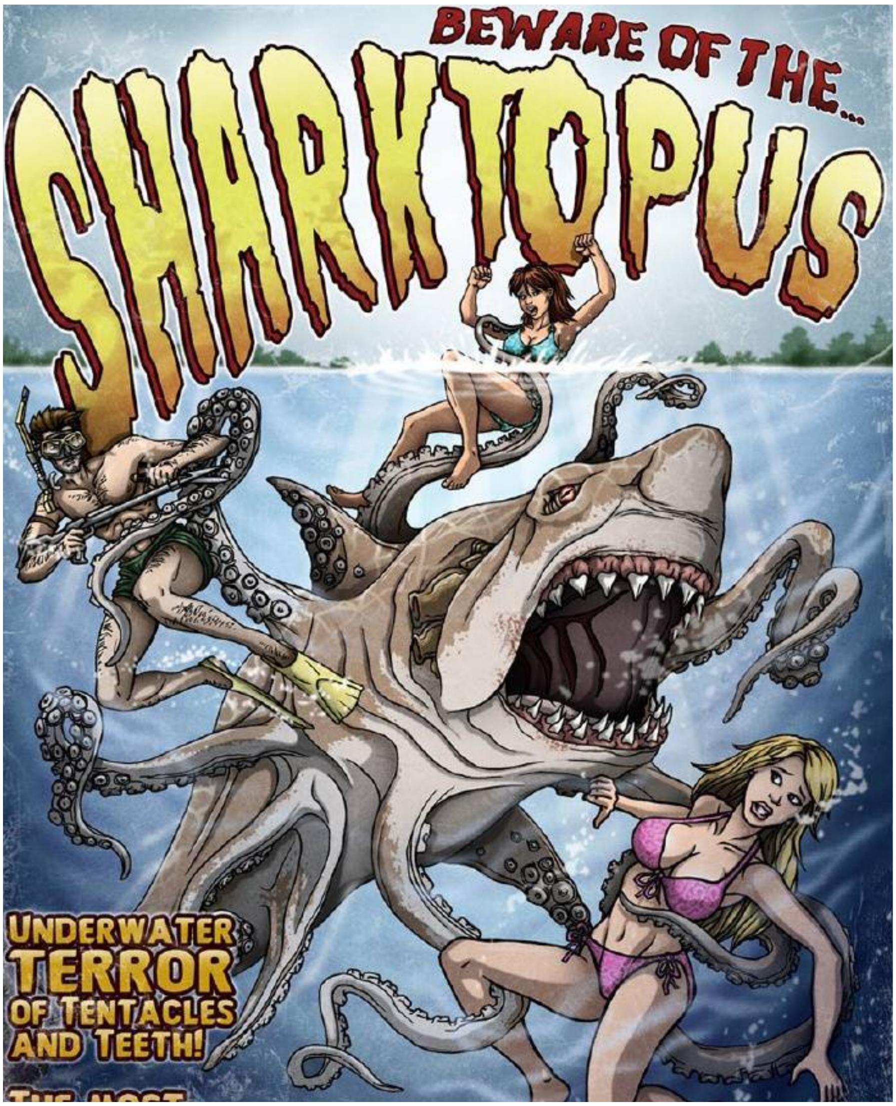
(sopra) La copertina del documentario sulla realizzazione di Troll 2 (2009, Michael Stephenson)

(a destra) L'ultimissima fatica dell'infinito Corman. Questo e tutte le altre "mutazioni oceaniche" sono prodotte per l'emittente televisiva SyFy

causa di una forzata rilettura in chiave ambientalista, dal 2006 è diventato un fenomeno di culto con fans di tutto il mondo che organizzano proiezioni/maratona e festival di cosplay. Né d'altra parte l'horror si è mai tirato indietro dall'offrire intere vagonate di film spazzatura. Proprio a *Troll 2* è stato dedicato nel 2009 il documentario *Best Worst Movie,* apprezzabile dietro le quinte di un progetto il cui valore totale sembra eccedere di molto la somma delle sue parti.



(a sinistra) L'orrendo e orrofico Killer Klowns from outer space (1988, Stephen Chiodo)



In ambito di cinema d'azione, pure, ci sono importanti esponenti che vanno dai mitici film Chuck Norris (*Delta Force* in primis), fino all'imprescindibile *Deadly Prey* (1987, di David A. Prior) nel quale un energumeno platinato e a piedi scalzi semina terrore e mutilazioni gratuite presso un gruppo di violenti (ma non abbastanza) mercenari. Significative le scene di lotta e, ancor più, le urla drammatiche che il protagonista è solito lanciare al cielo. Sempre in tema di action, è utile segnalare l'indiano *Alluda Mazaaka...!* (1995, di E.V.V. Satyanarayana) che su YouTube, non a torto, si guadagna la keyword *"best action scene of all tim*e"*.* Menzione d'onore per il delirante *Mega Force* (1982, di Hal Needham): una squadra speciale di agenti che, muniti di avveniristici (!) veicoli, affrontano le forze avverse con esteso uso di esplosioni, vestiti assurdi e battute sull'orlo dell'autismo.

Un altro genere che ha dato a piene mani, è quello post-apocalittico che intrinsecamente consente di tenere basso il budget: qualche rudere in rovina, pettorine da motocross, lamiere per corazzare le auto e il gioco è fatto. Anche qui, gli italiani ci mettono lo zampino con l'ottimo *I Predatori di Atlantide* (1983, di Ruggero Deodato), dove le radiazioni di un sottomarino atomico riportano in superficie la città di Atlantide e, in men che non si dica, una dozzina di punk mette a ferro e fuoco il mondo facendone terra bruciata. Più complesso, e nemmeno troppo mal riuscito, è invece *2019 La Caduta di*





New York (1983, di Sergio Martino), dove l'umanità ormai sterile è allo sbando e solo il miraggio di una ragazza ancora fertile può fare sognare un mondo migliore. Memorabile peraltro la battuta di un personaggio che, a dimostrazione della propria superiore virilità, si vanta di avere ingravidato due scimmie!

L'innata capacità di produrre *Peggiori Film di Sempre* non è però caratteristica esclusiva del passato (remoto o prossimo che sia). *The Room* (2003, di Tommy Wiseau) assume presto i contorni del cult movie, anche qui con proiezioni di mezzanotte e fan che ne mandano a memoria le battute. Definito come il "*Quarto Potere dei Film Brutti*", si tratta di un film romantico a tinte drammatiche, anche se, nel concreto, sono numerosi gli spunti involontariamente ilari. Il regista assicura che la vena di humor è voluta ma si fatica a credergli, benchè i 2.000$ incassati nelle sale a fronte del budget di 6,000,000$ siano piuttosto divertenti...

Ma non sempre sono i soldi a distinguere un film di Serie A da uno di Serie B o Z. *Terminator* (1984, di James Cameron) è a tutti gli effetti un film di Serie B ma ottiene risultati ammirevoli sotto diversi aspetti, regia, effetti e narrazione in primis. Questo con 6,500,000$. Meno riuscita la spesa di 44,000,000$ per *Battaglia per la Terra* (2000, di Roger Christian), noto più che altro per le sue ammirevoli dissolvenze a "sipario" e la vittoria di numerosi Razzie Award (gli anti-Oscar) fra cui "peggior film della scorsa decade".

Più di recente assistiamo al notevolissimo exploit di *Birdemic: Shock and Terror* (2008, di James Nguyen) che, rileggendo il plot de *Gli Uccelli* (1963, di Hitchcock), mette una cittadina sotto l'assedio di aquile e avvoltoi esplosivi (!) che attaccano senza ragione apparente. Definito dal proprio creatore un "Romantic Thriller", la pochezza e la goffaggine degli effetti (budget 10,000$) tradiscono il desiderio di arrivare a occupare il posto più ambito di Peggior

IL RE DELLA SERIE B

La proliferazione di cinema di scarsa/pessima qualità ha anche un padre putativo. Non l'iniziatore, ma di certo il maggior esponente che, fra regia e produzione, ha guadagnato la nomea di "*The King of Bs*": Roger Corman.

Corman debutta alla regia con *Le Donne della Palude* (1960) e prosegue con un'infilata che, fra sci-fi, horror, gangster movie e western, approda alla sua ultima fatica: *Frankenstein oltre le frontiere del tempo* (1990), passando per gioiellini come *La Piccola Bottega degli Orrori* (1977). Come produttore Corman sforna capolavori del calibro di *Carnosaur 3: Primal Species* (1996), il glorioso *Anno 2000: La Corsa della Morte* (di Paul Bartel) e, ultimo non ultimo, il mitico *The Fantastic Four/I Fantastici Quattro* (1994, di Oley Sassone), tanto brutto da non essere mai stato ufficialmente distribuito (ma reperibile voi-sapete-come...). Oscar alla carriera nel 2010, Roger Corman non demorde certo sulla strada di questa mediocrità eletta: suoi infatti i vari *Dinocroc vs. Supergator*, *Dinoshark* e il recentissimo *Sharktopus*.



(a sinistra) Davvero nutrita la schiera di gorilla-movie. La ragione va probabilmente cercata nella facile reperibilità di un costume gorillesco

(sotto) Il mostro di Frakenstein ha generato una progenie di B-movie non indifferenti



Film di Sempre. E si tratta, di fatto, di un titolo capace di generare soldi e fama in maniera straordinariamente efficace. Non stupisce quindi che Nguyen sia già al lavoro su *Birdemic 2: The Resurrection*. Ovviamente in 3D.

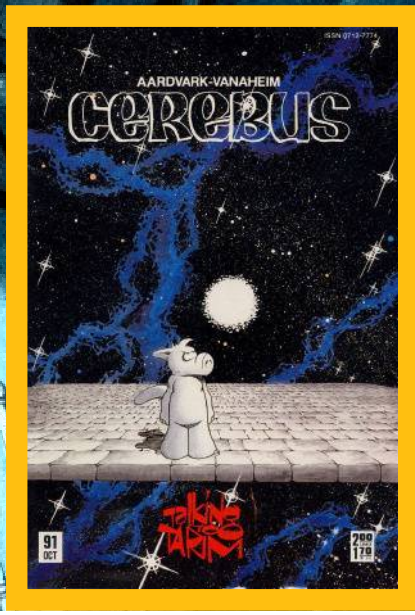
Si concretizza quindi l'ennesimo aggiornamento tecnologico per tenere la bruttura al passo con i tempi. Caratteristica curiosa, l'uomo sembra avere una propensione naturale alla riabilitazione del passato. È così che i difetti dei film di Serie B delle decadi passate assumono un gusto retrò, naif, caratteristico. Per questo, un brutto che voglia realmente definirsi tale, deve essere brutto ora e qui. Ecco la ragione per cui la Serie B è trascesa nell'HD, approdando sui tanti canali tematici satellitari. Ne è un bell'esempio *Mega Piranha* (2010, di Eric Forsberg) la cui alta qualità dell'immagine mette in luce ancor di più l'incapacità degli attori, la povertà delle scene in computer graphic e le deficienze registiche/narrative. Vero anche che un piranha gigante che inghiotte un elicottero ha i suoi perché... né meno affascinante è il varo del *Titanic 2* (2010, di Shane Van Dyke), uno dei sequel meno probabili di sempre che, pure, riesce a pagare doppio scotto delle sue malefatte a causa di una qualità tecnica accettabile.

Senza dubbio, la lista di Peggiori Film di Sempre è lunga e, forse, interminabile. Noi italiani possiamo dirci fieri contributori nell'ambito sci-fi/horror ma anche per tutta la trafila di spaghetti western che, loro pure, non brillavano sempre per eccellenza. Vi lasciamo con due buoni compendi per assaporare gli spezzoni più prelibati di questo grottesco banchetto: *It Came From Hollywood* (1982, di Malcolm Leo e Andrew Solt) e *The 50 Worst Movies Ever Made* (2004), due raccolte epiche di sequenze assortite: Gorilla assassini, Gorilla albini e Gorilla robotici inclusi!



RICOMINCIA L'EPOPEA DEL GRANDE CEREBUS

DI ANDREA MADERNA



Con oltre trent'anni di ritardo, anche a causa della ritrosia di un Dave Sim che ha sempre visto con grande antipatia l'idea di una traduzione della sua opera, è finalmente iniziata la pubblicazione italiana di una fra le opere più importanti del fumetto americano. Black Velvet ha, infatti, iniziato a proporre l'edizione in pratici volumi stile elenco telefonico di *Cerebus*, interminabile epopea "indie" realizzata in toto da un singolo e virtuoso autore. Ben trecento numeri totali, il più lungo ciclo portato avanti da un singolo autore – seppur aiutato da Gerhard a cominciare dal numero 65 – nella storia del fumetto americano. Sedici volumi composti da centinaia di fitte, intense, strabordanti pagine, che raccontano l'epopea dell'oritteropo Cerebus. Un bipede dai tratti suini e dalla mente umana, grezzo, moralmente discutibile, fortissimo nel combattimento, che nel corso della sua storia passerà dalle scorribande barbare alla politica, giungendo addirittura a dedicarsi alla carriera clericale.

La saga di *Cerebus* e Dave Sim travolgono il mondo del fumetto americano durante quasi trent'anni di pubblicazione, grazie alla carica di un autore il cui unico scopo sembra fin da subito la rottura completa con il passato. Sim decide di fracassare ogni regola del fumetto e riversa su carta idee, trovate, stili e metodi di narrazione che raccontano la storia dei comic. Quasi tutto quel che avete letto in un fumetto di supereroi, in un volume Vertigo, in una drammatica storia indie, è capitato anche a Cerebus, molti anni prima. Capace di influenzare intere generazioni di fumettisti, di stravolgere orde di lettori con i suoi racconti corrosivi, di portare la sua carica violenta anche nel mondo dell'editoria, lottando per i diritti dei fumettisti, Dave Sim è un personaggio scomodo e a modo suo folle, che negli anni ha finito per crearsi il vuoto attorno, dedicandosi anima e corpo a un'opera incostante, scomoda, interminabile ma anche fondamentale e magnetica, capace di rapire il lettore nei suoi punti alti come nei momenti di stanca.

Com'è già avvenuto per l'edizione in volumi americana, la pubblicazione italiana comincia dal secondo





Sceneggiatore
Dave Sim
Disegnatori
Dave Sim, Gerhard
Provenienza
USA
Versione
originale

tomo, quello della svolta, quello in cui la serie si trasforma da "semplice" parodia dell'heroic fantasy a uno fra i più sferzanti, aggressivi, esuberanti esempi di satira fumettistica. *Alta Società* racconta la carriera politica di Cerebus, dipingendo un ritratto che mostra i suoi anni in qualche ingenuità, ma che riesce comunque a risultare di un'attualità agghiacciante (specie, poi, per un lettore italiano abituato a farsi governare dai barbari). Riprende alcuni personaggi e avvenimenti del precedente volume, che andrebbe quindi letto anche per questo, oltre che per osservare di pagina in pagina la trasformazione da simpatica parodia a palestra sperimentale che già mostra pesantissimi segnali di quello che arriverà.

E se, insomma, viene voglia di saltare un passaggio e affrontare la mastodontica opera dall'inizio e nella sua lingua d'origine, anche in nome di una sostanziale intraducibilità del delirio linguistico che la caratterizza, lode comunque a chi ha scelto d'imbarcarsi in una pubblicazione italiana certo non semplice. Vuoi per le difficoltà d'adattamento, vuoi perché, diciamocelo, ma chi se lo compra *Cerebus* oggi, seppellito fra gli scaffali ripieni di culturisti in calzamaglia e ninfette guerriere seminude?

DI PIERO CICCIOLI

HOMUNCULUS

LO SGUARDO CHE PENETRA NELL'ANIMA



L'Homuncus è rappresentato come una figura grottesca, con organi, come mani e bocca, molto più grandi del tronco. Yamamoto applica questo principio alla figurazione delle inquietudini e delle ossessioni dell'individuo, che maggiormente incidono sul suo stato psicologico.

Hideo Yamamoto è un autore di manga caustico, spietato, capace di dissezionare chirurgicamente gli aspetti più aberranti della società contemporanea giapponese (e non), per poi servirli a brandelli, ancora crudi e sanguinanti, sul piatto di una metafora pungente, tanto brutale quanto simbolica. Tale poetica è emersa appieno per la prima volta in *Koroshiya 1*, il manga che, nel 2001, ha destato l'attenzione di Takashi Miike, regista 'maudit' del cinema nipponico; Miike ha curato la trasposizione filmica, nota in Occidente come *Ichi the Killer*, che oggi è considerata un vero e proprio cult del genere pulp d'autore. Nonostante ciò, l'opera cartacea originale è ancora inedita in Italia, dove Yamamoto ha debuttato solo nel 2005 con *Homunculus*, manga iniziato all'indomani della conclusione di *Koroshiya 1* a cui l'autore si sta tutt'ora dedicando in maniera esclusiva. Sebbene epurato dall'helter skelter di caotica ultraviolenza ed espliciti riferimenti sessuali, caratteristici dell'opera precedente, *Homunculus* conserva intatto l'approccio graffiante di Yamamoto, che ora si esprime attraverso il compulsivo manifestarsi di grottesche visioni semi-oniriche, devote a esacerbare i risvolti maggiormente controversi dell'uomo come 'animale sociale'.

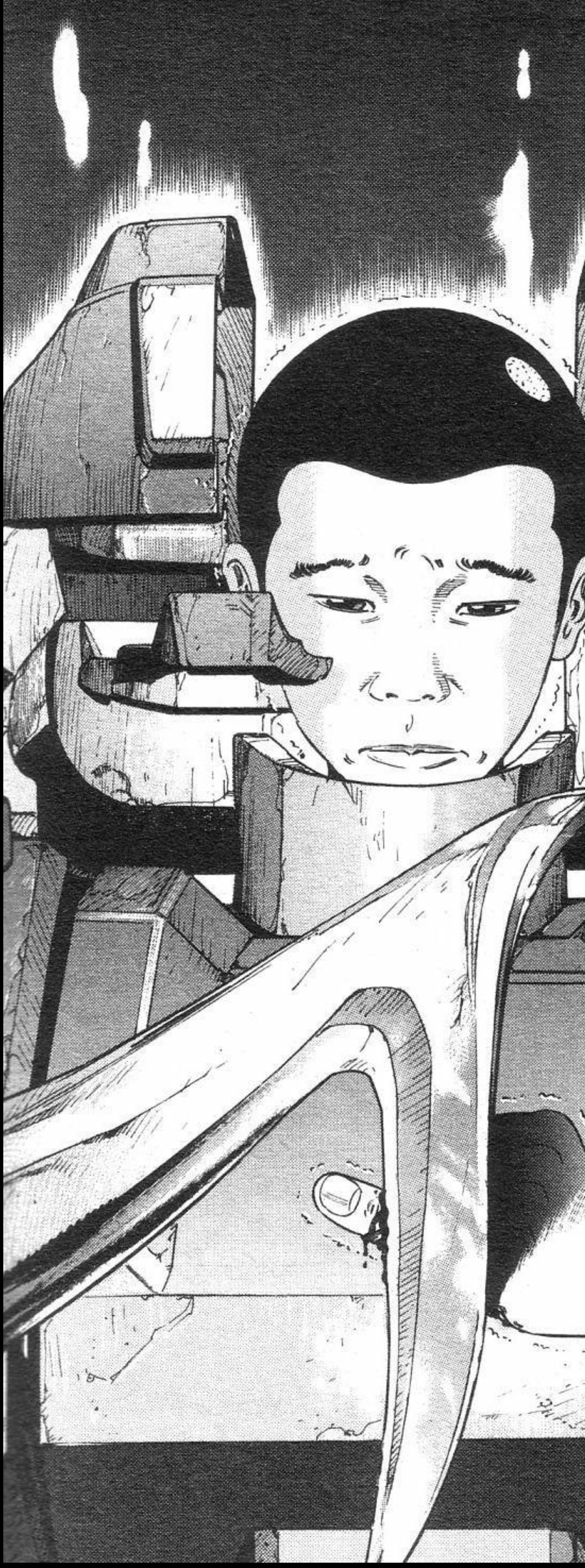
Homunculus si apre sulla vita quotidiana di Susumu Nakoshi, un enigmatico clochard che vive chiuso in una macchina, dove si ripara dagli sguardi della società contraendosi in posizione fetale come se fosse nel ventre materno. La vettura, così come l'anima di Susumu, è parcheggiata sul bordo di una strada che fa da spartiacque tra due mondi diametralmente opposti: da un lato c'è il parco pubblico in cui si accampano i senzatetto, dall'altro un albergo esclusivo, frequentato da una clientela altolocata. A scuotere l'uomo da questo suo limbo esistenziale giunge Manabu Ito, giovane e abbiente studente di medicina, che gli offre una ragguardevole somma di denaro per sottoporlo a una bizzarra

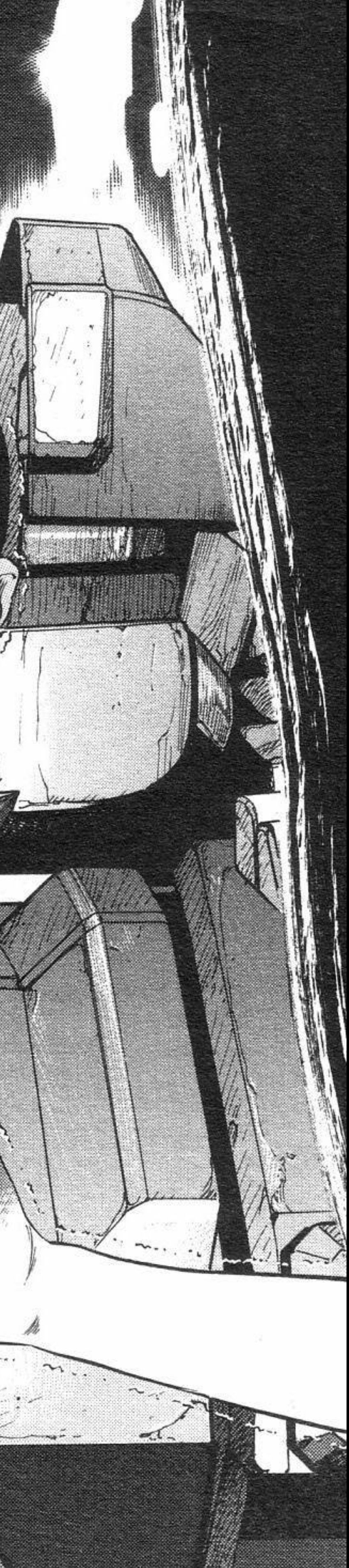


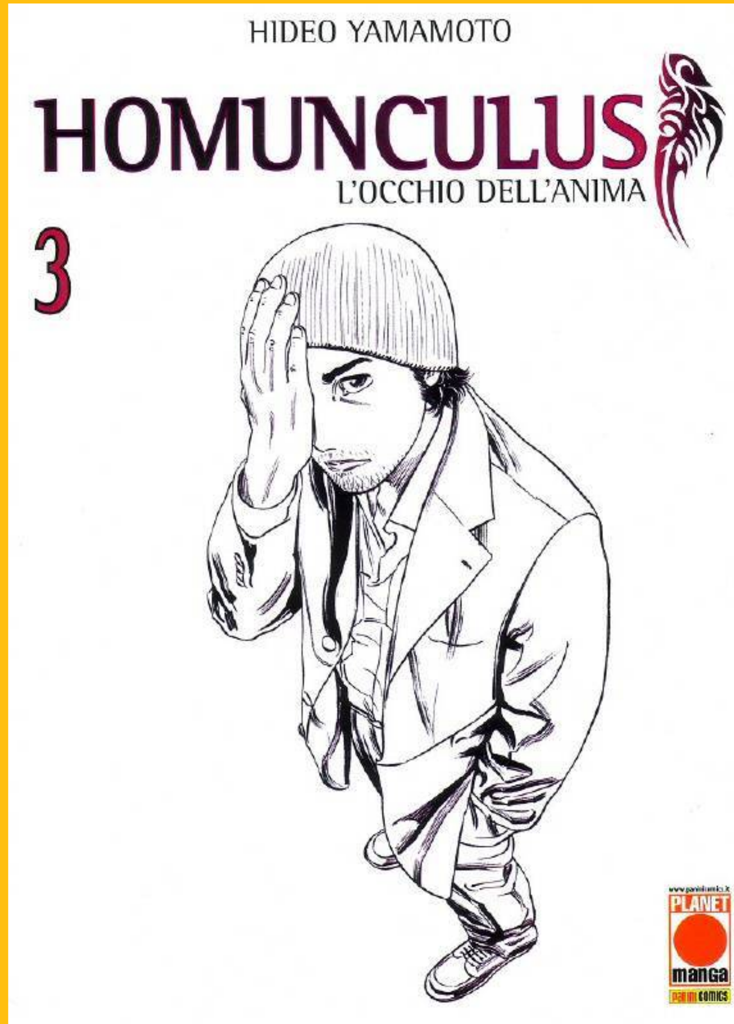
In Homunculus tornano alcune delle tematiche psicosociali politicamente scorrette, come il crossdressing o il voyeurismo, già toccate da Yamamoto in alcune delle sue precedenti opere, quali Okama Hakuso ('Diario di un Travestito') e Nozokiya ('Spioni a Pagamento').

operazione chirurgica di trapanazione del cranio. A detta del ragazzo, lo scopo dell'intervento sarebbe quello di ridurre la pressione esercitata dalle ossa sul cervello, acuendo le capacità sensoriali del soggetto. Sebbene scettico, Susumu acconsente all'operazione, a seguito della quale inizia a sperimentare una nuova, scioccante, percezione della realtà. Chiudendo l'occhio destro, infatti, l'uomo vede le persone trasformarsi in creature agghiaccianti, che egli battezza 'homunculus'. Sotto il suo sguardo, gli spietati yakuza diventano dei bambini urlanti, intrappolati nella carcassa di giocattoli abnormi, oppure le spregiudicate kogal (liceali che arrivano a prostituirsi, pur di avere il denaro necessario per essere sempre alla moda) assumono le sembianze d'inquietanti statue di sabbia, con volti urlanti che fuoriescono dalle zone erogene. Convinto che questi esseri siano la manifestazione delle psicosi celate nel profondo degli individui, Susumu inizia a studiarne le forme per riallacciarle a dei significati simbolici, arrivando a psicanalizzare in tal modo anche lo stesso Manabu. Con quest'ultimo s'innesca, così, una sorta di partita a scacchi giocata con archetipi junghiani, dove il giovane medico ritorce gli homunculus contro Susumu, evidenziando le contraddizioni del senzatetto e accendendo interrogativi sul suo oscuro passato. Si tratta di un confronto massacrante, attraverso cui entrambi scopriranno i rispettivi mostri interiori, che rappresentano l'agonia delle loro anime, torturate dalle esperienze del passato e violentate da una società disumanizzante, conformista, dove la libertà di scelta è solo apparente. Il titolo del manga richiama quindi esplicitamente l'homunculus sensitivo, ovvero la rappresentazione grafica delle aree sensoriali dell'essere umano, dove le dimensioni delle varie regioni del corpo sono proporzionali al rispettivo numero di recettori cutanei.

Homunculus, in effetti, è una lente deformante sotto cui l'autore lascia scorrere la labirintica ricerca di consapevolezza intrapresa dai due prota-







Homunculus è pubblicato in Italia da Panini Comics, nella collana Planet Manga, raccolto in volumetti monografici, che seguono l'edizione giapponese.

gonisti, costretti ad affrontare le loro idiosincrasie psichiche, mentre osservano un'allucinata allegoria della realtà, senza poter distogliere lo sguardo o chiudere gli occhi come nella Cura Ludovico di kubrickiana memoria. Questo stress emotivo viene trasmesso efficacemente al lettore, attraverso il particolare disegno di Yamamoto, carico di soluzioni visive sempre diverse e personali, come volti in ombra da cui emergono solo gli occhi puntati sull'osservatore, o tavole contaminate da aberrazioni assiali, come se la scena venisse osservata da un voyeur attraverso uno spioncino a occhio di pesce. È proprio la figurazione, inoltre, a conferire un ritmo incredibilmente veloce a una narrazione fondata su situazioni statiche, grazie al pregnante dinamismo con cui le espressioni facciali dei personaggi mutano continuamente e alla potenza espressiva delle incursioni visionarie, degne di una mostra d'arte surrealista, con richiami che spaziano da Max Ernst a Shintaro Kago. In sintesi, *Homunculus* è un'opera corrosiva e profonda, in grado di lasciare un segno indelebile sul lettore, come la cicatrice che Susumu porta sulla fronte.



cuore postatomico

ROMANTICALLY APOCALYPTIC

di Enrico Pasotti

AUTORE: VITALY S. ALEXIUS
PROVENIENZA: CANADA
VERSIONE: ORIGINALE
SITO: WWW.ROM.AC

L'anno è il 20xx e le cose vanno male per davvero. Una guerra atomica o qualche sconvolgimento planetario (non che importi poi molto...) hanno buttato tutto alle ortiche e quel che resta della Terra è una distesa brulla e scura, ancora fumante dei roghi della civiltà. Questo il panorama lungo il quale si snodano le strisce comiche a opera di un russo trapiantato in canada: Vitaly S. Alexius.

Con piglio surreale e spensierato, *Romantically Apocalyptic* offre le bizzarre avventure del Capitano, un petulante figuro dal vestiario vagamente sovietico e con il viso coperto da una maschera anti-gas. Quasi incurante, e spesso inconsapevole di quanto lo circonda, il Capitano attraversa la rovina del mondo incappando nei rimasugli, nei ninnoli e nelle manie di un pianeta morto. Sono avventure one-shot che strappano un sorriso e che, incatenate l'una all'altra, creano il mosaico di un viaggio assurdo, naif e pointless. Giochi di parole si alternano ad allegorie (della scienza, della religione, della guerra), oppure cedono il passo a semplici misunderstanding di oggetti di un passato remoto che, reinterpretati dalla mente vacillante del Capitano, acquistano nuove e strabilianti proprietà.

L'intera serie (in corso d'opera) è poi magistralmente riprodotta su schermo dalle mani abili di Vitaly S. Alexius, che trae da ogni vignetta una composizione esteticamente lodevole. Di rado la desolazione, la civiltà in rovina e le macerie dell'uomo sono apparse così attraenti. Ogni riquadro è un'opera bella, che sposa il fotoritocco degli attori in posa al sapiente uso dell'illuminazione e dei cieli ribollenti di luce.

Romantically Apocalyptic è una corsa scapestrata, un rigurgito infantile di sana e genuina allegria graziata da una veste artistica che di rado è presente nell'ambito comico (spesso più avvezzo a uno stile essenziale). Consigliato ai puri di cuore, che hanno sorrisi da spendere e non sanno cosa sia la malizia.



vitaly s.alexius



Eccoci qui Vitaly. Prima di tutto, gradisci una tazza di tè? Nessuno con un così ispirato gusto artistico potrebbe rifiutare una siffatta gentil offerta, sei d'accordo? Direi di sì. Ad ogni modo, puoi spiegarci chi sei, cosa fai e perché lo fai?

(Sorseggia del tè) Hmm, Delizioso!

Giacchè sono più pigro di un bradipo, lascio parlare la mia biografia autorizzata:

Nasco nel 1984 nella città industriale di Novokuznetsk, situata lungo il fiume Tom' nella zona sudorientale della Siberia Occidentale. Per i primi anni della mia vita, ho sguazzato fra miniere di carbone, fabbriche d'alluminio/acciaio e una città circondata dalla taiga e disseminata di colonne e archi di gusto europeo. A quattro anni, mi trasferii con la famiglia nella capitale siberiana, Novosibirsk. Là, ormai undicenne, studiai disegno tradizionale nell'appartato quartiere scientifico di Akademgorodok. Imparai l'uso degli acquerelli, la pittura a olio, lo studio dell'anatomia, il design e la Storia dell'arte presso un prestigioso istituto d'arte. Nel 1997, quando preventivavo un trasferimento a Mosca per proseguire i miei studi, il fato diede uno scossone alla mia vita spedendomi 9.000 km oltre l'Oceano Atlantico, a Toronto, in Canada. Dopo aver frequentato la R.H. King Academy, mi iscrissi all'Ontario College of Art and Design, dove completai il corso di "Disegno Ambientale"': fra le altre cose, architettura, interior design, AutoCAD e modellazione 3D. Nel 2002 conobbi quel magico programma chiamato Photoshop e l'ho usato da allora, sviluppando il mio stile personale al quale ho dato un nome: *Dreaminism*. Al momento lavoro come fotografo e illustratore: dipinti vari e copertine per libri, graphic novel, poster e CD musicali.

Permettimi di mettere un po' di pepe in quest'intervista. Tu sei russo E canadese: quanto, con precisione, detesti gli USA e i suoi striscianti abitatori?
L'America è il paradiso capitalista dei beni usa e getta, il che potrebbe incidentalmente privare il pianeta di quell'ossigeno che tanto apprezzo (specie se non smettono di costruire ovunque giganteschi centri commerciali). Per l'economia che muove e l'intrattenimento che genera, gli USA sono un paese meraviglioso. Ma pensando a lungo termine, lo scenario si fa preoccupante.

Troppa diplomazia. By the way, come dicevi hai coniato un nome per il tuo stile: "Dreaminism". Un sacco di gente trova nuovi e complicati nomi per definire ciò che fa, presumendo che questo sia sufficiente a renderlo unico. Che ne pensi di questo Mondo 2.0, dove tutti cercano di esser speciali, di diventare "Qualcuno" attraverso i social network, uploadando video, fondando webzine crosstematiche e creando ridicoli neologismi angloitalici?

Sulla Rete possiamo vivere un'altra vita. È la chance di trovare il successo, il lavoro e gli amici che nella vita reale potremmo non raggiungere a causa di svariati fattori: timidezza, pigrizia, mancanza di contatti, ecc... La Rete è uno strumento efficace come nes-

sun altro e può essere usato in modo abietto, sprecando il proprio tempo improduttivamente (sì Facebook, penso a te) così come lo si può impiegare per creare e condividere conoscenza/arte.

Cani o Gatti?

A me piace il micio.

Risposta esatta! Senti, *Romantically Apocalyptic* sembra avere parecchi richiami a una certa scena goth: tutte quelle maschere antigas, gli occhialoni, l'attitudine naif, l'infarinata nonsense delle mirabolanti avventure del Capitano...

Pff. No. I Vampiri sono più goth di RA. L'attitudine gioiosa arcobaleni+gattini del Capitano è tutto fuorchè goth.

Nonostante tu sia un artista "digitale", sembri piuttosto tradizionale rispetto ai tuoi colleghi. Nelle tue opere si intravedono i set e i modelli in posa, ma c'è ancora parecchio lavoro vecchio stile. Qual è la tua relazione con l'arte tradizionale? Cosa cambia veramente fra la tela e la tavoletta grafica?

La tavoletta grafica è un mezzo, così come lo è il pennello. L'arte tradizionale è perfetta per il modo in cui raccoglie e ripropone il mondo reale, ma è anche costosa, ingombrante e parecchio faticosa da movimentare. Per contro, l'arte digitale può essere infilata in una minuscola chiave USB e condivisa con milioni di persone in un paio di giorni. Il mio artista preferito è comunque un autore "tradizionale": Ivan Aivazovsky, che ha dipinto i paesaggi marini come nessun altro. Con un gusto romantico dipinse lo scontro dell'uomo con le forze della natura, sullo sfondo di un mare in tempesta. In RA io dipingo lo scontro dell'uomo con se stesso, intrappolato fra le ceneri del deserto post-apocalittico.

Mari in tempesta, uh?! Tu sembri invece parecchio ossessionato dal cielo. Un cielo tumultuoso, ad esser precisi. In *Romantically Apocalyptic* il cielo è spesso protagonista delle vignette e molti degli altri tuoi lavori mostrano il suo potere. Un altro soggetto ricorrente nella tua arte è il disfacimento della civiltà umana. Sei forse invischiato in qualche setta che predica la distruzione della Terra? "La fine è vicina!", "Pentitevi!", "Sarete giudicati dall'Immacolata Formica Regina!!" e cose così?

Beh, in effetti per questo c'è una bella spiegazione. Non sono assolutamente vicino al nonsense dei finemondisti. Niente finisce, semplicemente cambia in qualcosa di diverso. RA è ispirato dai libri a tema post-apocalittico che lessi quando ero più giovane e dalla vita irrequieta che spesi nell'Unione Sovietica, guardando tempeste di fulmini e vivendo nell'inquinata e decadente città di Novokuznetsk. L'URRS era un mondo di bellezza e vita, corruzione e decadenza, natura ammaliante e inquinamento letale. La mia prima ispirazione artistica venne non a caso in questa Siberia immaginifica, nel 1995, osservando un artista locale che dipingeva la foresta sottostante. Ammiravo la sua abilità e nel mentre mi chiedevo come sarebbe stato diventare un artista io stesso. Tempo dopo, durante un'escursione con un amico, ci se-





demmo a terra ammirando il panorama: il sole pomeridiano esplodeva i suoi raggi da dietro le nuvole, muovendo le ombre sulle pianure, le montagne e i campi sottostanti. In quel momento preciso pensai "ogni artista ha un proprio stile distintivo. Quale sarà il mio?". E mentre contemplavo quel mare di luce mi dissi "diventerò un maestro dei paesaggi e del cielo, li dipingerò pervasi dalla luce celeste". Ho impiegato (conta le dita)... 15 anni per padroneggiare quei deliziosi raggi di luce.

Qualche gustosa novità sul web serial dedicato a *Romantically Apocalyptic*? Siete già nella fase di post-produzione, se non sbaglio, e alcuni degli screenshot mostrati sul sito ufficiale sembrano molto buoni. A cosa miri con questo serial e come differisce la sua realizzazione rispetto a quella delle strisce?

La fase di post-produzione prosegue a rilento, dato che ci sono solo due persone che si dedicano a quel progetto. In realtà fra le due incarnazioni di RA non ci sono grosse differenze. Il fumetto stesso è pensato come composto da una serie di "fermo immagine", quindi la sostanza è la stessa. Banalmente, l'unica differenza fra serie e fumetto è che la prima è in movimento mentre il secondo no.

Siamo all'ultima domanda. L'Anno 20xx è prossimo, il mondo è condannato! Come dobbiamo prepararci per l'apocalisse a venire? Dovremo affidarci a un folle-amabile pazzoide che indossa una maschera anti-gas o abbiamo qualche speranza di sopravvivere al Giorno del Giudizio?

Solo i più fortunati sopravviranno. Comunque non è un futuro così vicino. Diciamo che è un futuro semi-distante di cui né voi né io dovremo preoccuparci.

the Gramophone

10 CANZONI PER SUICIDARSI

di Tommaso De Benetti

È da sempre noto, nei circoli degli amanti della fantascienza - ma anche in quelli delle persone con un minimo di buon senso - che la sovrappopolazione del pianeta Terra non può che portarci a grandi falcate verso la catastrofe: con il terzo mondo che figlia come se non ci fosse altro da fare e una (legittima) fame di scalata sociale pari almeno a quella di un occidente incapace di porsi dei limiti, la lotta per le risorse energetiche ed economiche appare ogni giorno che passa come il naturale e ineluttabile corso degli eventi. Ce l'hanno insegnato film, fumetti, videogiochi: l'olocausto nucleare è dietro l'angolo. Ma non è ancora troppo tardi per fare la cosa giusta, tipo togliersi di mezzo anzitempo. Per tutti i coraggiosi che si immoleranno nel tentativo di evitare l'apocalisse, Players ha stilato una classifica dei migliori background musicali da usare come accompagnamento all'eroico gesto: se uno proprio vuole uscire di scena, che almeno trovi una scusa che gli permetta di chiudere il sipario con un po' di stile.

10. MAXIMILIAN HECKER - MY FRIENDS

HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=IMIIJXY4_UM

Partiamo con la scusa classica: *"A nessuno importa di me"*. *My Friends,* pezzo dell'ingiustamente misconosciuto Maximilian Hecker, per motivi insondabili famosissimo in Corea del Sud, inizia come una semplice ballad per pianoforte che a un certo punto deflagra in violenza noise tanto inaspettata quanto sublime. I versi della canzone, manco a dirlo, sono di una tristezza cosmica: *"Are you still around me, my friends / To hear that I have nothing to say to you?"*.

9. DAMIEN RICE - ACCIDENTAL BABIES

HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=ELTVP4AQWAI

La canzone dell'uomo che non ha mai superato la sua ex e che come un cane in autostrada ancora non si capacita dell'abbandono. Un uomo, questo, che sta lì a chiedersi se il *nuovo lui* scopa bene, o se non è forse il caso di ripensarci prima che nascano - accidentalmente - dei bambini. Per chi non ce la fa proprio ad andare avanti e si ripete mentalmente: *"Do you brush your teeth before you kiss? / Do you miss my smell? / And is he bold enough to take you on? / Do you feel like you belong? / And does he drive you wild? / Or just mildly free? / What about me?"*.

8. IANVA - ITALIA ULTIMO ATTO

HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=8GQKNOGP2XS

Per il patriota disilluso. Quello, per intenderci, che vorrebbe amare il suo paese, ma davvero non ci riesce. *"Povera patria"*, cantava un saggio, *"Ma come siamo giunti fin qui? / Non mi riesce di crederci! / Proprio come i cornuti / Sempre messi al cospetto di fatti compiuti, / Poi bestemmia, se vuoi / Antiche scaltrezze da servi da un po' non ci aiutano / E non è sorprendente che in assenza di quelle non resti più niente / Da giocarci per noi"* cantano invece gli IANVA. Che tristezza, viene quasi da ammazzarsi.

7. JOHNNY CASH - HURT

HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=8MVAWKFJ4GO

All'epoca, Trent Reznor espresse un certo disappunto all'idea che qualcuno coverizzasse *Hurt*, brano originalmente apparso nell'album *The Downward Spiral* dei suoi NIN. Questo prima di sentire quello che aveva combinato Johnny Cash, e, soprattutto, prima di vedere il video che accompagnava la nuova versione della canzone, un album di ricordi che farebbe piangere anche una statua. Non più un pezzo su un corpo devastato dalla droga, ma la parabola di un vecchio che, a poche settimane dalla bara, del suo impero di successi non sa più che farsene: *"But I remember everything / what have I become? / my sweetest friend / everyone I know / goes away in the end / and you could have it all / my empire of dirt / I will let you down / I will make you hurt"*.

the Gramophone

6. ANATHEMA - ANYONE, ANYWHERE
HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=HOW6PIQOBRM

L'angolo dei ricordi: se mi fossi ammazzato da adolescente, probabilmente l'avrei fatto con *Anyone, Anywhere* degli Anathema in sottofondo. Negli anni sono poche le band che sono riuscite a esprimere così bene un disagio che allo stesso tempo sentivo universale e personale (e di cui al momento, fortunatamente, ho solo un ricordo sfocato). Un pezzo dedicato a chi ha un momento di solitudine siderale: *"Mankind, with your heresy / Can't you see that this is killing me / There's no one in this life / To be here with me at my side".*

5. CANAAN - ESSERE NULLA
HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=HEF61GP7L5I

Con il clamoroso *A Calling to Weakness* del 2002, i Canaan, band di culto italiana conosciuta solo nei circoli più underground, ha consegnato al mondo un monumento alla disillusione, allo sgomento, all'usura di una routine quotidiana apparentemente senza via d'uscita. Se *Essere Nulla* fosse un film, sarebbe il sacchetto di plastica di *American Beauty*: bello e sgraziato allo stesso tempo, sospinto verso destinazioni ignote da forze su cui non ha controllo alcuno. Facciamoci del male: *"Guardami adesso che sono il niente / ho sepolto il mio sorriso / e le mie lacrime alla gente / abbandonato a ogni istante / Chi vuol morire lentamente?".*

4. ELLIOT SMITH - A FOND FAREWELL
HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=TPY5NG5RQVO

Morto in circostanze misteriose (due pugnalate al petto, ufficialmente autoinflitte), il comunque depresso Elliot Smith si è congedato dal mondo con l'ottimo album *From a Basement on the Hill*. Fra i vari pezzi dell'album spicca *A Fond Farewell*, che una volta un'amica definì, senza tanti giri di parole, "la canzone del mio funerale". Il testo, tra l'altro, non lascia dubbi: *"Veins full of disappearing ink / Vomiting in the kitchen sink / Disconnecting from the missing link / This is not my life / It's just a fond farewell to a friend / It's not what I'm like / It's just a fond farewell to a friend / Who couldn't get things right".*

3. SUFJAN STEVENS - JOHN WAYNE S GACY JR.
HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=OTX49KO3FXW

A voler essere pignoli, questa non sarebbe esattamente una canzone da suicidio. Se però vi sentite un po' come John Wayne Gacy, un serial killer americano che si travestiva da pagliaccio ehuF uccideva teenager dopo averli stuprati, ad ammazzarvi dovreste pensarci seriamente. Comunque vada, la colpa sarà sempre della società: *"His father was a drinker / And his mother cried in bed / Folding John Wayne's T-shirts / When the swingset hit his head / The neighbors they adored him / For his humor and his conversation / Look underneath the house there / Find the few living things / Rotting fast in their sleep of the dead".*



2. JOY DIVISION - LOVE WILL TEAR US APART
HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QHYOXYY1TOI&OB=AV2NL

Non poteva mancare un pezzo del suicida per eccellenza: Ian Curtis. Nati a Manchester nel 1976, i Joy Division rimangono ancora oggi un punto di riferimento per il movimento post-punk. Curtis si uccise alla soglia del tour americano del maggio 1980, sopraffatto dalla depressione: se non l'avete ancora fatto, fiondatevi a vedere *Control,* il bellissimo lungometraggio che racconta l'intera vicenda. Curtis, comunque, sapeva da un po' che non avrebbe retto: *"Do you cry out in your sleep / All my failings exposed / Get a taste in my mouth / As desperation takes hold / Is it something so good / Just can't function no more? / When love, love will tear us apart again".*

1. CLINT MANSELL/MOGWAI - DEATH IS THE ROAD TO AWE
HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=IHF_AXI-HUK

Chiudiamo questa macabra playlist con un minimo di positività. Chi ha visto il visionario *The Fountain* di Darren Aronofsky avrà presente il complicato percorso che porta il protagonista a vedere la morte con occhi nuovi. In *Death is the Road to Awe*, una traccia strumentale che dall'inizio riflessivo cresce fino a esplodere in un bang rivelatorio, anche voi potrete trovare un senso più alto in quello che state per fare. Morire, ci suggeriscono Clint Mansell e i Mogwai, è l'unico modo per diventare eterni.

Agalloch Revolution

di Danilo Di Russo

AGALLOCH

-Marrow of the Spirit-

PROFUND LORE RECORDS



A quasi un lustro dall'ultimo *Ashes Against the Grain*, e dopo la bucolica parentesi dell'ep *The White* del 2008, tornano sulle scene gli Agalloch, una fra le migliori realtà odierne del metal estremo, sempre in bilico tra idilliche elegie contemplative e maestosi affreschi di rabbia nichilista. Capace di assorbire le più suggestive poetiche europee (il romanticismo del doom scandinavo, la cinerea decadenza del neofolk albionico) e integrarle con soluzioni post oggi così in voga, la band di John Haughm han avuto il merito di riplasmarne la materia e ricamarvi uno stile definito e una Weltanschauung personale e coerente.

Anche per questo, non meno che per l'attinente origine geografica, il quartetto di Portland riveste un ruolo di rilievo anche nel cosiddetto Cascadian Black Metal, scena che richiamandosi idealmente all'omogeneità paesaggistica della Cascadia (ampia area costiera del nord del Pacifico che sconfina nel Canada) ha saputo in questi anni, sotto l'egida dei Wolves in the Throne Room e di uno stuolo crescente di nomi, tener viva e ardente la fiamma del Black, rideclinandone il verbo con intuizioni ambient di grande enfasi atmosferica, distanti dalle banali iconografie sataniste e spesso asservite a percorsi reali di consapevole regressione di vita a contatto con la natura, che nel radicale ecocentrismo del loro messaggio mietono crescenti proseliti ben oltre i circoli metal.

Forte di un seducente artwork che già predispone l'ascoltatore a un plumbeo lirismo invernale e invita alla Wanderung più intima, il nuovo *Marrow of the Spirit* dipana tutte le sue sofferte atmosfere lungo 6 canzoni dense di introspezione e totale abbandono. Un triste violoncello viene presto sferzato da *Into the Painted Grey*, brano di assoluta ferinità black metal, una grandinata di riff e blast beat su cui si intrecciano trame chitarristiche che tributano il lato più ostile della natura, aggredendo l'ascoltatore come una tor-

menta che sa intimorire anche il viandante più navigato lungo sentieri percorsi a menadito.

La caligine metallica continua con *The Watcher's Monolith*, che sul più consono dei tappeti folk/doom staglia assoli heavy ed echi lontani di pastorale coralità tanto cari ai primi, indimenticati Ulver. In un'atmosfera da "quiete prima della tempesta", il frinir dei grilli viene violato dalla opprimente *Black Lake Nidstång*, una gemma oscura che conduce l'ascoltatore ai vertici più alti della sua peregrinazione auditiva ed emozionale, lì dove la totale compenetrazione con la natura si fa estasi trascendente, tanto da sfuggire ad ogni appiglio materico e trovarsi irrorati in una colata di ipnotica psichedelia liquida, presto soffocata dagli screams di Haughm, prima che possa diluirsi negli spazi infiniti del drone e farci perdere ogni contatto con la realtà. Ma il brumoso straniamento è già alle spalle con *Ghosts of Midwinter* Fires, latrice di barlumi di melanconica positività assai affini a certe soluzioni degli Alcest. Il disco si congeda con la strumentale *To Drown*, che da mesti arpeggi di chitarra dipana una cavalcata di struggente desolazione, un commiato all'Imperatore nero che su melodie circolari di violoncello innesta martellanti tribalismi, e in cui trovano espressione tutte quelle influenze post rock che hanno arricchito il songwriting della band fino a farne uno dei suoi marchi di fabbrica.

Gli Agalloch, mai così consapevoli dei propri mezzi quanto del notevole peso specifico ormai assurto nella scena americana, licenziano un disco che forse non farà parlare come i precedenti né innova una formula ben collaudata, anzi la rilegge alla luce di una corposa riaffermazione delle proprie origini metal, ma è lavoro poetico, sincero, e sorprende come non smetta di svelare molteplici sfaccettature e piccoli dettagli anche dopo plurimi ascolti, ideale compendio sonoro per un inverno ancor lungi dal terminare. Se ascoltate anche solo pochi dischi metal all'anno, fate che *Marrow of the Spirit* sia fra questi.

Selezionati per voi: ***They Escaped the Weight of Darkness, Black Lake Nidstång, To Drown***



Omonimia con il Diavolo

di Pietro Recchi

GHOST

-Opus Eponymus-

RISE ABOVE RECORDS



Selezionati per voi: ***Ritual, Elizabeth, Satan Prayer***

Prendete un frullatore: infilateci dentro due dischi dei Mercyful Fate (consigliati il debut *Melissa* e il successivo *Black Funeral*), un testo a caso di satanismo prêt-à-porter, qualche pellicola "di genere" e il vostro album preferito dei Blue Oyster Cult. Tanto per stare sicuri, disegnate sul coperchio un pentacolo e varie scritte in latino inneggianti al Maligno. Bene, azionate il mixer e assaggiate quanto prodotto: molto probabilmente avrà un sapore simile al debutto su LP degli svedesi Ghost, pubblicato nel 2010 dalla sempre attenta Rise Above.

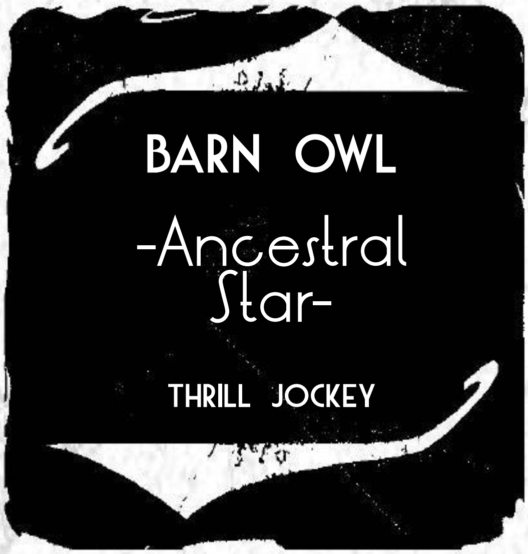
Caldeggiato sul web dal solito Fenriz (Darkthrone), *Opus Eponymous* ha l'enorme pregio di risultare incredibilmente fresco all'ascolto nonostante le palesi influenze, vecchie ormai di più di tre decadi. Poca muffa e tanta, tanta sostanza, merito di una produzione cristallina in cui ogni strumento ha il giusto spazio nel missaggio (menzione d'onore per la sezione ritmica, fantasiosa quanto divinamente compatta) e di un songwriting qualitativamente ben al di sopra della media di centinaia di band-epigoni del passato che fu.

In quest'ultimo frangente spiccano senza dubbio i cori/ritornelli, autentici gioiellini ai confini con il power-pop che, senza snaturare la matrice heavy dei brani, ne alleggeriscono e diversificano l'incedere, rendendo di fatto *Opus Eponymous* un disco apprezzabile anche per chi non fosse cresciuto a pane, Satana e NWOBHM. La meravigliosa Elizabeth, dedicata all'emogoblinica contessa Bathory, con il suo malinconico refrain e le tastiere prese di peso dalla cinematografia horror-satanica settantiana, esemplifica alla perfezione questo lato dell'ensemble svedese.

L'unica - e comunque minuscola - nota negativa è rappresentata dalla durata dell'album: dopo appena nove brani (di cui due strumentali che, per quanto evocativi, odorano parecchio di filler), per una durata complessiva di appena mezz'ora, è difficile sentirsi sazi, specie quando la proposta risulta essere così vincente.

Notte Stellata

di Matteo Del Bo





Selezionati per voi: ***Night's Shroud, Cavern Hymn, Light from the Mesa***

I Barn Owl sono un prolifico duo californiano che gioca con folk, drone e psichedelia e che nel giro di tre anni ha sfornato una decina di lavori fra LP ed EP. Una di quelle band che se ne frega dei contratti e delle major e che quando ha qualcosa da dire fa uscire i propri lavori in artigianalissimi cd-r venduti direttamente durante i loro concerti.

Alla fine qualcuno si è accorto di loro e dopo la collaborazione con la Root Strata si sono accasati presso la Thrill Jockey. Quest'anno è uscita la loro ultima fatica: *Ancestral Star*.

Non sempre è facile scrivere di un disco e fare capire al lettore cosa può provare ascoltandolo, certi album ti entrano semplicemente sotto la pelle per non mollarti più. Dischi che, messi in tasca nel lettore mp3, sembrano sempre fuori luogo quando devi scegliere qualcosa che ti accompagni nelle peregrinazioni giornaliere nel caos cittadino e che finisci per ascoltare solo quando sei sdraiato sul letto con la mente sgombra, perché hai bisogno di tranquillità per assorbirli veramente. *Ancestral Star* è uno di essi.

Figlio degli ultimi Earth, ma con un approccio ancora più liquido, avvolgente e con un potere evocativo fenomenale, i nostri costruiscono il disco attorno alle chitarre e ai loro effetti che, alla stregua di un rito sciamanico, ci accompagnano attraverso i paesaggi di una terra desolata, in un viaggio notturno che si snoda fra le foreste, le caverne e gli altopiani di questa landa inesplorata.

La voce non esiste e la batteria fa capolino solamente nel secondo pezzo, *Vision in Dust*, ma rimane lontana e marziale, e nell'ultimo pezzo, *Light from the Mesa*, quasi a voler essere un'eco remota, accompagnata da un coro di *voci* eteree che cercano di risvegliare dal torpore (o sarebbe meglio chiamarla trance?) gli spettatori di questa rappresentazione giunta al termine.

Un disco non facile, che richiede dedizione, ma che saprà conquistare chi, dopo un paio di ascolti, riuscirà a viaggiare insieme ai Barn Owl nel loro mondo.





BRUCE STERLING

traduzione a cura di Emilio Bellu

In quanto scrittore cyberpunk, come vedi l'attuale trend di proporre un account web unico per tutto il web? Negli ultimi tempi sia Google sia Facebook sembrano volere spingere i loro utenti ad accedere a una moltitudine di servizi diversi attraverso le loro piattaforme. Da una parte, questo semplifica le cose e evita la dispersione delle identità virtuali, dall'altra questa centralizzazione dei dati utente dà enorme potere e conoscenza a un paio di soggetti unici.

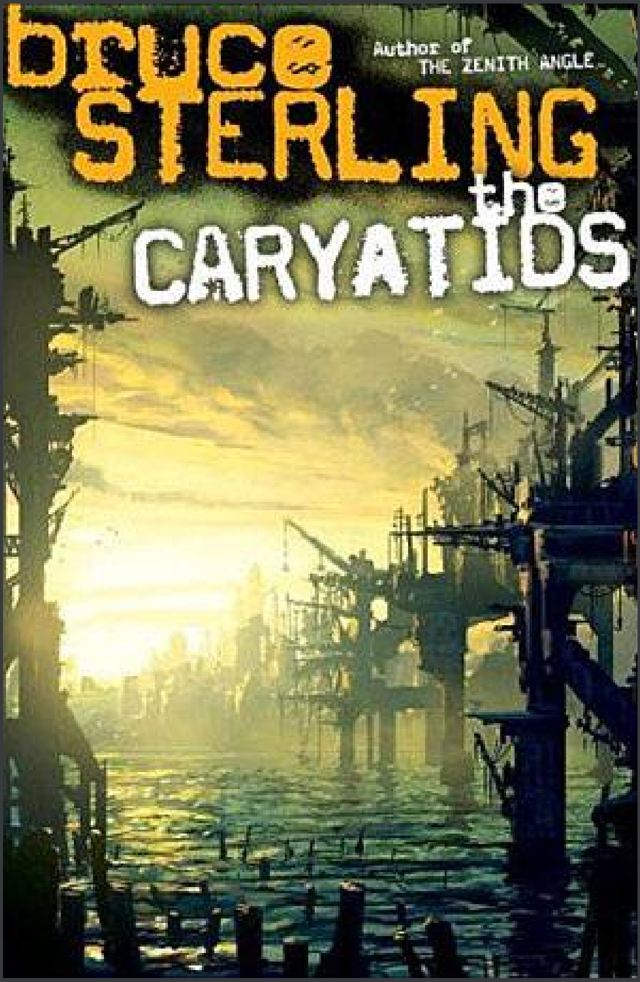
La gente sopravvivrà a Google e Facebook. Il loro "enorme potere e conoscenza" svanirà come è successo al potere enorme e centralizzato di Microsoft. Il "web" di oggi sparirà come è successo alla spina dorsale di Arpanet e alla "Superstrada delle informazioni". Detto questo, eviterei di affidarmi a un unico ID sul web, perché le imprese che lo supportano potrebbero fallire rapidamente e lasciarti a terra.

In questi ultimi anni essere "verdi" sta diventando un business sempre più interessante. Se tutto questo entusiasmo nel mercato è genuino, come mai per molti anni l'idea stessa di "verde" è stata vista come una cosa da figli dei fiori?
C'è il "verde" che è un business interessante per il sette per cento della popolazione, gli appassionati di "stili di vita salutari e sostenibili". E poi c'è il verde del grande mercato come l'energia eolica che può pagare royalties ai governi che hanno dato quei soldi all'OPEC (Organizzazione delle nazioni esportatrici di petrolio). Non è un bene quando i grandi business diventano commercialmente interessanti. I beni essenziali devono essere noiosi e affidabili.

Come credi che la fantascienza - scritta, cinematografica o altro - si relazioni con i problemi esistenziali nel mondo di oggi? È ancora (sempre che lo sia mai stata) veramente rilevante?

Quello dipende da chi si occupa di definire cosa sia "rilevante" per la gente. Io credo che la fantascienza debba avere un certo elemento di immaginazione e leggerezza. Altrimenti fai prima a scrivere un trattato di politica, o un saggio filosofico. I generi tendono a incentrarsi intorno a diversi problemi esistenziali. La narrativa criminale racconta che la nostra esistenza è oscura e trasgressiva, i racconti romantici dicono che è romantica e tempestosa, la fantascienza ci dice che la nostra vita è bizzarra e incredibile. La nostra esistenza può sembrarci oscura e trasgressiva, o emotivamente tempestosa, ma tendo a credere sinceramente che l'esistenza sia veramente, indubbiamente bizzarra. Questa bizzarria non è semplicemente una questione di attitudine alla vita, è un fatto reale. La mente umana fa fatica ad afferrare e comprendere i fatti straordinari che ci vengono rivelati dalla scienza.

Come credi che si evolverà il giornalismo nei prossimi anni? I giornali e le riviste di carta hanno an-



cora un futuro o saranno sostituiti dai siti web e i blog?

I siti web e i blog moriranno più o meno come sta succedendo ora alle riviste e ai giornali cartacei, solo più velocemente. Non abbiamo un'idea di cosa succederà al "giornalismo" dopo tutto questo. Il termine potrebbe cadere in disuso, magari insieme al termine "media". Potrebbe esserci un po' di relativa stabilità nel "giornalismo" in lingue diverse dall'inglese. Ma anche in quel caso, il fatto che "i giornalisti" ora portino con loro dispositivi economici che funzionano da macchine da scrivere, fotocamera, videocamera, registratori audio, cellulare e GPS è destabilizzante. Quando i modi di produrre cambiano, i pattern sociali evaporano.

Qual è la tua posizione su copyright e DRM? In Italia la pirateria è particolarmente diffusa, secondo te qual è la soluzione migliore per risolvere questo problema?

Questo problema si sarebbe potuto risolvere venti anni fa, ma l'opportunità è stata persa. Non è più un "problema" da risolvere, ma un fatto della nostra esistenza. È come "risolvere" l'evasione delle tasse in Italia, non succederà mai. Quello che potrebbe risolvere il problema è piuttosto qualche avvenimento apparentemente non collegato alla ricerca di una soluzione. Per esempio, potremmo assistere all'invenzione di un sistema di archiviazione che permette di copiare un milione di film in un minuto - la nuova tecnologia "spintronic" di IBM potrebbe renderlo possibile. A quel punto, la gente perderebbe interesse nel suo "diritto" di "copiare", perché non sarebbe più interessata a quello che "copia". Copierebbe semplicemente un enorme database, nella speranza di trovare qualcosa di utile o divertente, e poi smetterebbe.

Cosa ne pensi di Wikileaks?

Credo che Wikileaks sia un segnale importante del prossimo scontro tra la situazione "globale" e l'ordine "internazionale". Ci siamo abituati a pensare che sia simile essere globali e internazionali, ma gli hacker sono globali, mentre i diplomatici sono solamente internazionali. Visto che ci sono molti soldi e molto potere in gioco in questa transizione, sarà probabilmente un brutto spettacolo. Ma potremmo essere fortunati: magari sarà sorprendentemente pacifico e bello. Wikileaks in sé è solo un gruppo di una dozzina di coraggiosi e spericolati hacker predicatori. Hanno fatto qualcosa di impressionante e spaventoso, e soffriranno per questo. Se leggi le loro biografie, però, si capisce che sono il tipo di persone che aspira a quel tipo di difficoltà. Se la meritano. La vita di un dissidente è dura ed emozionante.

Vivendo in Italia, quale è stata la tua impressione del rapporto tra gli italiani e le nuove tecnologie?

Il nord ci si sta buttando a pesce, mentre il sud sta bevendo un limoncello sotto a un ulivo da qualche parte. Se gli italiani fossero realmente interessati a

dare spazio a nuove tecnologie, farebbero tutto il possibile per convincere i giovani più istruiti a stare nel paese e creare nuovi business tecnologici italiani. Questo non sta accadendo.

Come diresti che lo scenario tecnologico si è evoluto in confronto a quello che avevi previsto nei tuoi romanzi trent'anni fa, all'inizio della tua carriera?

Lo scenario cambia sempre, ma il linguaggio dello scenario, a sua volta, cambia. Tecnologie un tempo affascinanti diventano consuete e banali. La gente smette di parlare delle tecnologie quando diventano una routine quotidiana; smettono di ammirarle. Oggi è impossibile riprodurre a parole l'emozione di abbandonare la macchina da scrivere per passare a un word processor. Era un cambio terrificante nello scenario della letteratura e dei media in generale, ma è diventato effettivamente difficile "confrontarlo" con qualcosa. Ho scritto di cambi climatici per circa trent'anni. Il clima continua a peggiorare. È stato molto prevedibile. Sono molto consapevole del fatto che nei prossimi trent'anni continuerà a peggiorare. È semplice, come prevedere attacchi di tosse in un fumatore incallito. Sono stato anche consapevole per molto tempo del fatto che la società sarebbe diventata generalmente più anziana. Non mi preoccupa molto diventare vecchio, ma invecchiare in una società di vecchi è inquietante in certi aspetti. L'invecchiamento demografico è una certezza matematica, e sempre più semplice da prevedere. Ma è allarmante essere in una situazione vibrante e interessante quando sei la persona più vecchia nella stanza.

Qual'è l'invenzione più importante che deve essere ancora... inventata?
Qualunque cosa che fermi il cambiamento climatico, o meglio, qualunque buon metodo per riparare il clima già danneggiato.
Le storie di fantascienza raccontano spesso di disastri futuri, nubi radioattive, un pianeta morente ucciso dagli esseri umani e la loro mancanza di responsabilità. Eppure, in una "strana" opera spaziale come *The Wild Blue Yonder* di Werner Hezog, affrontiamo l'infinito potere della natura, che alla fine riuscirà a distruggerci e ristabilire la salute e la bellezza della terra. Fidarsi della visione di Herzog è una buona maniera per non perdere fiducia nel futuro. In quanto scrittore di fantascienza, e come essere umano, cosa ne pensi?

La gente parla della fiducia nel futuro ma credo che sia importante non perdere fiducia nel passato. Czeslaw Milosz ha detto che non dobbiamo mai disperarci della nostra storia, a prescindere da quanto possa sembrare triste, perché il passato assume un significato diverso a seconda di quello che facciamo oggi. È fatalmente facile scrivere di disastri futuri, perché è melodrammatico. È facile romanticizzare la natura, perché la natura trascende i limiti umani. Ma se ci affidiamo ad attitudini mentali così semplici e povere, diventiamo arroganti. La natura non è stata messa qui a nostro beneficio. Abbiamo bisogno di un'attitudine più umile verso il nostro porci domande. Quando penso alla mia esperienza vissuta come essere umano, posso vedere che le cose che mi hanno dato maggiore soddisfazione sono state profondamente inaspettate. Sono state sorprese che non ho potuto prevedere in nessun modo. Di conseguenza non ho una vuota fiducia nel fatto che le cose andranno bene. Sono convinto che il mondo sia più interessante di qualunque essere umano.



Il cantore dello Zeitgeist

di Marco Passarello



Scrittore, giornalista, blogger, conferenziere, il texano Bruce Sterling deve la sua notorietà soprattutto al movimento letterario cyberpunk, del quale, pur non essendo lo scrittore di maggiore impatto (titolo che spetta a William Gibson), divenne comunque portavoce e ideologo, scrivendone nel 1982 il celebre manifesto pubblicato sulla fanzine *Cheap Truth*, e curando nel 1986 l'antologia *Mirrorshades* (Bompiani) che consacrò definitivamente il cyberpunk come sottogenere della fantascienza. In precedenza aveva pubblicato i romanzi *Involution Ocean* (*Oceano*, Perseo), *The Artificial Kid* (Fanucci) e soprattutto *Schismatrix* (*La matrice spezzata*, Nord), in cui descriveva la rivalità tra la cultura a base informatica dei Meccanisti, e quella a base genetica dei Plasmatori. La sua principale opera propriamente cyberpunk è invece *Islands in the Net* (*Isole nella rete*, Fanucci), del 1988, esplorazione delle possibili conseguenze politiche e sociali della nascente rivoluzione informatica, che previde con molti anni di anticipo l'importanza politica ed economica di Internet e i suoi effetti sulla globalizzazione.

Del resto Sterling non è solo un autore di narrativa, ma anche un giornalista che ha seguito in presa diretta il tumultuoso sviluppo della Rete, come editorialista su *Wired* e autore del saggio-reportage *The Hacker Crackdown* (*Giro di vite contro gli hacker*, ShaKe). Il suo periodo cyber termina con il romanzo ucronico del 1991 *The Difference Engine* (*La macchina della realtà*, Mondadori), scritto a quattro mani con Gibson, in cui immagina una rivoluzione informatica in epoca vittoriana con computer a vapore. Le opere successive di Sterling sono meno centrate sui computer, e affrontano temi come il riscaldamento globale e i cambiamenti



ed economici del futuro prossimo, o addirittura del presente, come nel romanzo *Zeitgeist* (*Lo spirito dei tempi*, Fanucci). Si è anche occupato di teoria del design, e i suoi contributi sul tema sono raccolti nel saggio *Shaping Things* (*La forma del futuro*, Apogeo). Queste variazioni tematiche hanno coinciso col suo trasferimento in Europa, dapprima a Belgrado e poi in Italia, a Torino. L'interesse per il nostro Paese non appare purtroppo ricambiato, dato che i suoi ultimi due romanzi *The Zenith Angle* e *The Caryatids* (definito da Cory Doctorow *"il miglior romanzo di fantascienza del 2009"*) restano inediti in lingua italiana.

Come tanti altri aspetti dell'immaginario, anche il cyberpunk è stato fagocitato dall'industria culturale e tramutato in un innocuo cliché avventuroso, in cui eroi maledetti combattono malvagi yakuza nella realtà virtuale sullo sfondo di megalopoli degradate. Un quarto di secolo fa le cose erano molto diverse: si può dire che il cyberpunk sia stato l'ultima occasione in cui la fantascienza ha fornito alla collettività una narrazione utile per comprendere e affrontare un grande cambiamento che si presentava all'orizzonte. Mentre Internet e i computer uscivano dai laboratori per diventare parte della vita di tutti i giorni, gli scrittori cyberpunk ci dicevano cosa avremmo dovuto sperare e temere dalla nuova rivoluzione. Realtà tecnologica e finzione narrativa si influenzavano a vicenda, e termini come "*cyberspazio*" nascevano nei romanzi e venivano subito adottati per descrivere ciò che cominciava a esistere, mentre i computer venivano venduti con la promessa di emulare gli scenari immaginari della fantascienza. Se di questo nuovo immaginario Gibson rappresenta il lato spettacolare e romantico (anzi "neuromantico"), di maggiore presa sul pubblico, Bruce Sterling ne ha incarnato invece il lato più rigoroso. Dove gli eroi gibsoniani sono cani sciolti ai margini di una società in dissoluzione, i personaggi di Sterling partecipano attivamente a intricate trame politiche, in cui il controllo dell'informazione diventa un aspetto profeticamente cruciale della lotta per il potere.

L'interesse di Sterling, non è mai nella tecnologia fine a se stessa, bensì nei cambiamenti che questa induce nella società e nel suo modo di autorappresentarsi. Quasi tutti i suoi romanzi e racconti mettono in scena un cambiamento di paradigma e il conflitto tra personaggi che hanno modi inconciliabili di vedere le cose, come Meccanisti e Plasmatori. Sono contrasti che sfuggono all'alternativa utopia/distopia tipica di buona parte della fantascienza: è molto difficile dividere i personaggi di Sterling tra buoni e cattivi, e i futuri da lui delineati sono meravigliosi e terrorizzanti in ugual misura. Più volte l'autore usa l'espediente di anticipare nel tempo il cambiamento, per farcene percepire in modo più straniante l'essenza. Come per esempio accade nella Londra di *La macchina della realtà*, che vive con un secolo e mezzo di anticipo le crisi dovute ai consumi eccessivi e alla globalizzazione. Oppure nella Tokyo del racconto *I fiori di Edo*, i cui samurai interagiscono con la tecnologia moderna come farebbero con i demoni della propria tradizione. Quello che importa, ci dice Sterling, non è tanto il progresso tecnologico in sé, quanto lo spirito dei tempi, quell'insieme di aspirazioni

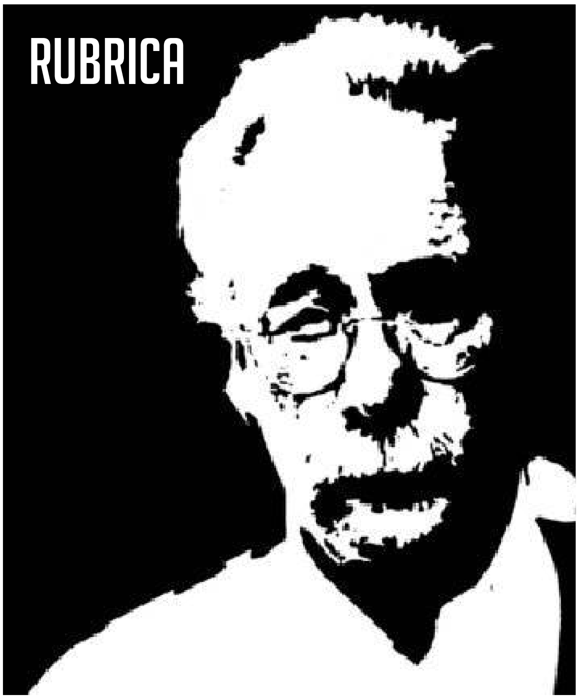


e aspettative condivise che funge da motore per il cambiamento. Una tesi che viene espressa nel modo più compiuto all'interno del romanzo "fantasemiologico" intitolato appunto *Lo spirito dei tempi*, ambientato negli ultimi anni del secolo scorso, in cui un truffatore americano cerca di lanciare in Medio Oriente una versione tarocca delle Spice Girls allo scopo di manipolare la realtà e di influenzare la narrazione collettiva del nuovo millennio che sta per sorgere.

Lo Sterling di oggi è un autentico nomade culturale, che gira il mondo tenendo conferenze e interessandosi del passato per meglio comprendere il futuro. Suo è, per esempio, il Dead Media Project, un'istituzione che raccoglie testimonianze delle tecnologie di telecomunicazione obsolete, perché non se ne perda la memoria. Ma è anche tra i pochi che, in un mondo dai cambiamenti sempre più frenetici, si azzardano a fare previsioni per il futuro, descrivendo le procedure di design per oggetti che ancora non esistono, come quelli che ha battezzato *spime*, prodotti che possono essere tracciati lungo tutto il percorso dalla progettazione fino al riciclo, rivoluzionando le procedure industriali.

Chi scrive lo ha potuto ascoltare presso la convention fantascientifica Italcon 2009 di Fiuggi, in cui era l'ospite d'onore: oltre a emettere giudizi tranchant sugli USA ("*Ciò che la gioventù americana considera oggi più fico e desiderabile è il protagonista di 'Twilight', cioè un cadavere. Questo la dice lunga sulla sua condizione*"), ha stupito l'uditorio mostrandosi interessato alla cultura italiana fino al punto di tessere l'elogio de *I promessi sposi* ("*C'è dentro tutto quello che serve per capire l'Italia*"). Sterling sembra pensare che il nostro Paese possa avere ancora qualcosa di interessante da dire, nonostante il suo deprimente presente. E forse faremmo bene a dare ascolto a un esperto di futuro come lui.

RUBRICA



I romanzi di Winfried G. Sebald

THE EMPTY FRAME OF MEMORY

DI ALBERTO LI VIGNI

In quest'epoca digitale, dove hanno un ruolo prevalente le immagini, gli ipertesti, i narratori inaffidabili e l'assenza della memoria, uno scrittore come Winfred Sebald, romanziere, poeta e saggista tedesco, si rivela essere straordinariamente attuale. Le sue opere rappresentano un fragile punto d'incontro tra storia, raccontata tramite frammentarie testimonianze scritte e vecchie fotografie prive di titolo che interrompono il testo, e fantasia, la quale subentra per creare misteriosi rimandi cronologici nelle vite dei personaggi.

Al centro di queste diramazioni c'e sempre la figura dell'autore, un emigrato che con i suoi continui viaggi, reali o letterari, cerca di riflettere sull'impatto di un secolo di cambiamenti sulla nostra identità. La forza dirompente delle proprie idee lo hanno portato ad accusare, in certi interventi, il suo paese di aver rimosso orrori come l'olocausto e i bombardamenti alleati su Berlino.

Il primo testo in prosa di Winfred Sebald, *Vertigini* (1990), è già riconducibile ai leitmotiv delle pubblicazioni successive, ma è con la traduzione inglese (1996) de *Gli Emigrati*, che lo scrittore si porta all'attenzione della critica internazionale.

Il libro è un'ipotetica relazione degli incontri con quattro esuli tedeschi, i cui nomi danno il titolo ai capitoli: Henry Selwyn, un dottore ossessionato dalla morte di una sua guida; Paul Bereyter, un ebreo che ritorna in Germania per la seconda guerra mondiale; Ambros Adelwarth, un impiegato talmente legato al figlio dei banchieri semiti per cui lavora che decide di finire i suoi giorni nello stesso manicomio dove esso è ricoverato; Max Ferber, un anziano pittore che consegna a Sebald. vecchie lettere della madre.

Nel tempo presente della nar-

razione tre dei protagonisti sono già deceduti. L'ultimo, Ferber, sta morendo. I personaggi devono la loro condizione all'essere vissuti in un periodo buio dell'umanità, dove i dolori e le ossessioni personali risultano proiettati sulla tragedia collettiva dello Shoah: pur non essendone direttamente coinvolti - nessuno di loro è mai stato nei campi e Ambros non è neanche ebreo - i quattro personaggi sono condannati, da emigranti, a ripetere l'antica diaspora israelita e a vivere lontani dalle proprie origini.

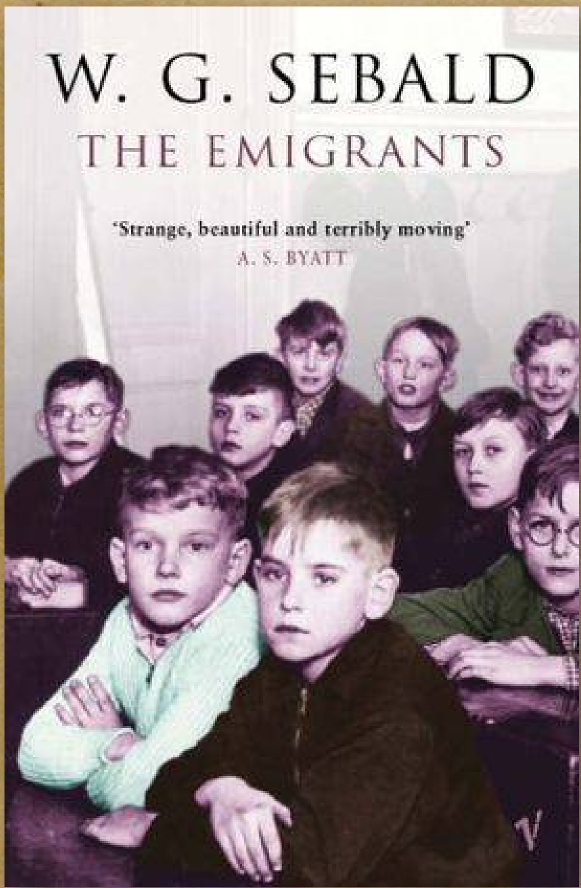
Con Borges, al quale è stato accostato, Sebald condivide un certo gusto per le possibilità irrealizzate, l'importanza data alla memoria universale, il plasmare le sue maschere da figure reali, le citazioni di altri scrittori, sebbene rispetto al vate argentino ci sia meno enfasi sul surreale e gli eventi in sé non abbiano niente di eccezionale: sono le coincidenze a esserlo.

Il terzo romanzo, *Gli anelli di Saturno* (1996), è incentrato sul viaggio dello scrittore nel Suffolk, una sperduta contea britannica. Si tratta di un ritorno, per essere più precisi, in quanto Sebald ha vissuto 30 anni in queste terre. Il sottotitolo, "*Un pellegrinaggio in Inghilterra*", chiarisce le intenzioni mistiche dell'autore, che nonostante rinunci in quest'ultimo libro alla quadripartizione e ai personaggi-guida, traccia come di consueto una fitta rete di collegamenti storici e letterali, ai quali fanno da tenue contrappunto alcune enigmatiche foto.

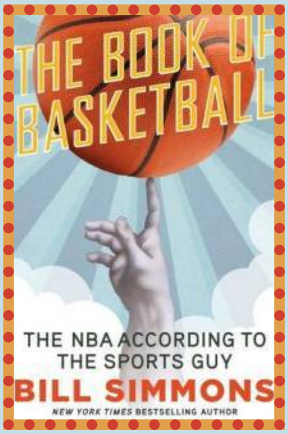
La tensione tra spazio e tempo che si viene a creare tramite la descrizione fisica di questi luoghi, i cui segni della crudeltà della natura sono evidenti, e le libere meditazioni sul passaggio fugace e sull'attuale assenza dell'uomo, rimane volutamente irrisolta.

Austerliz, l'ultimo libro di Sebald, racconta senza troppe innovazioni stilistiche di uno dei tanti bambini ebrei evacuati in Inghilterra nell'ambito dell'operazione Kindertransport.

L'opera letteraria dell'autore tedesco è stata ampiamente discussa negli ultimi anni del secolo, portando alcuni studiosi a considerarlo un serio pretendente per il nobel. Winfred Sebald è scomparso prematuramente in un incidente stradale nel 2001.



LA BIBBIA APOCRIFA DELLA PALLACANESTRO NBA



The Book Of Basketball
Scrittore: Bill Simmons
Provenienza: USA
Versione: inglese

di Andrea Maderna

Bill Simmons è un giornalista sportivo americano, un "columnist" nel senso più puro del termine, che racconta lo sport attraverso una visione e uno stile che più personali non potrebbero essere. Figlio del Massachusetts (ma trapiantato in California dal 2002), è un tifoso spudorato delle squadre di Boston e non nasconde la cosa neanche per sbaglio. Il suo stile corrosivo ed esilarante si basa soprattutto sul suo abbracciare in pieno il proprio spirito di tifoso, interpretando il personaggio del bostoniano che – parole sue – odia tutti gli avversari, si ritiene più furbo di qualsiasi GM e pensa che bisognerebbe spostare il Natale alla data di nascita di Larry Bird. Ha esordito su ESPN grazie al successo del suo sito *The Boston Sports Guy*, e il suo primo contributo si intitolava "Is Clemens the Antichrist?". Ha bersagliato Isiah Thomas con tale assenza di pietà da generare non troppo velate minacce alla sua salute. Scrive da Dio, riesce a rendere divertenti pagine e pagine di noiose statistiche, utilizza le note a margine come nessuno al mondo e fa schiantare al suolo dal ridere. E anche quando sembra che si stia lanciando in affermazioni oltre il muro del ridicolo, ti lascia sempre addosso una sensazione di grande credibilità.

The Book Of Basketball è il suo secondo libro (il primo, *Now I Can Die In Peace*, non poteva che riguardare il trionfo dei Boston Red Sox nelle World Series del 2004), ed è un libro che non lascia respiro. Oltre settecento pagine che ti acchiappano fin da subito. Leggi il toccante prologo, che racconta di come Simmons si sia innamorato della pallacanestro e dei Boston Celtics



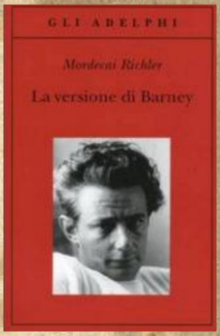
seguendoli dal vivo assieme al padre nel miglior periodo possibile, e sei finito. *Non te ne stacchi più*. E certo, per com'è costruito è anche un ottimo testo da consultazione, da aprire a caso ogni tanto per divertirsi con questo o quell'argomento, ma a leggerlo dall'inizio alla fine ci si rende ancora più conto della bravura nel tratteggiare un unico, assurdo ma coerente discorso. Pieno di riferimenti incrociati. Pieno di note a margine che rimandano a questo o quell'avvenimento. Pieno di passione, di argomenti, di cose da dire e da approfondire.

Perché, e qui sta il bello, Bill Simmons sa di cosa parla. Le sue parole trasudano conoscenza e i suoi argomenti non sono barzellette. D'altra parte, non puoi rendere tanto belle, appassionanti e divertenti oltre settecento pagine di dati, classifiche e statistiche limitandoti a raccontare sciocchezze. L'indice di *The Book Of Basketball* sembra uno scherzo: il segreto della pallacanestro, chi è più forte fra Russel e Wilt, una manciata di "what if?", gli MVP più sbagliati della storia, la Piramide dei migliori giocatori di sempre (con tanto di Pantheon finale), la leggenda di Keyser Soze, la sfida fra cestisti e alieni... Eppure, mentre lo leggi, mentre ridi come uno scemo e ti bevi centinaia di pagine, mai per un attimo hai l'impressione di stare buttando via il tuo tempo, di stare dando retta a un bluff. Del resto, uno che si chiama The Sports Guy non può essere un bluff.

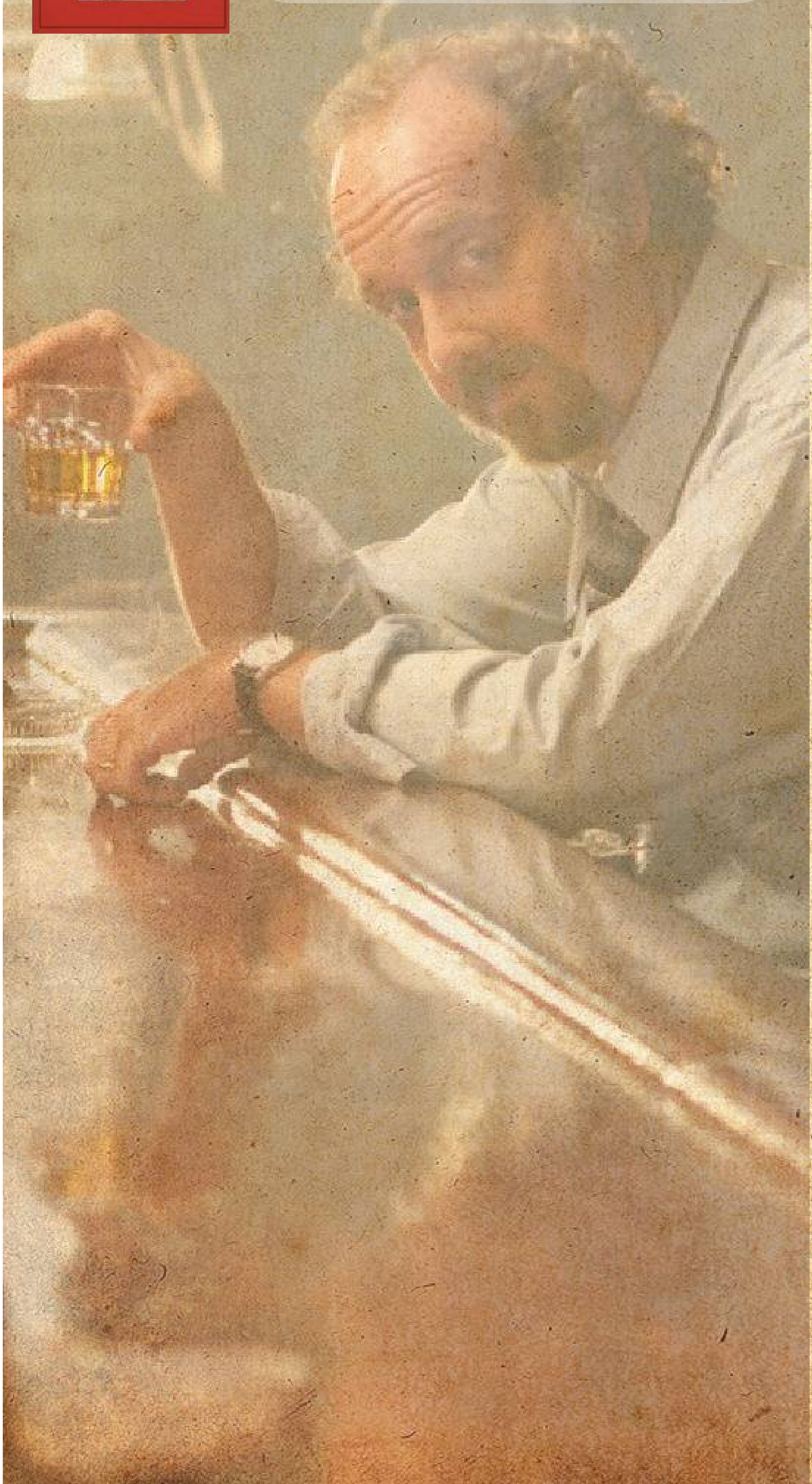
Tutti gli appassionati di pallacanestro NBA devono leggere questo libro. È un ordine. Sono esentate solo tre categorie di persone: i pazzi che non amano lo stile di Simmons, gli analfabeti e Isiah Thomas.



"That led to a few days of "Jordan or Drexler?" hype, which in retrospect, given everything we know about Jordan's homicidal competitiveness, was like covering a screaming child in teriyaki sauce and waving it in front of a pissed-off Rottweiler."



La Versione di Barney
Autore: Mordecai Richler
Editore: Adelphi Edizioni
Anno: 2005
Prezzo di Copertina: 12,00€
Pagine: 490
Versione: Italiana



Dalla parte del cinico

di Claudio Magistrelli

Nelle sue ultime interviste, prima della scomparsa nel 2001, Mordecai Richler si dichiarava stupito di come la sua *Versione di Barney* fosse diventata un caso letterario in Italia, ben prima che il resto del mondo si accorgesse del suo romanzo. La spiegazione superficiale si può ritrovare facilmente nelle parole con cui Barney Panofsky, protagonista del libro, descrive se stesso: *Sono sempre stato, e rimango, una spaventosa testa di cazzo, un uomo cattivo, che gode nel vedere quelli migliori di lui trascinati nella polvere*. Ma considerando che non si tratta delle ricette della Parodi, né di un Harmony fotocopiato per adolescenti, bensì di un Adelphi uscito in sordina, ci si può concedere dell'ottimismo.

Quella di Barney è una pseudo-autobiografia romanzata, dove il piano temporale viene continuamente spezzettato da balzi in avanti e indietro nel racconto, estremo tentativo di un malato di Alzheimer di mantenere il filo del discorso e difendersi dall'accusa di essere l'omicida del suo miglior amico Boogie, negli anni vigorosamente sostenuta da McIver, un tempo sodale dei due negli anni giovanili nella Parigi libertina e ora simbolo dell'intellettualismo rancoroso e imbrigliato. La dissoluta vita condotta tra alcol e hockey in tv, la fede ebraica (per una volta non vissuta come peso esistenziale), tre matrimoni e un vero amore prima cocciutamente inseguito, poi splendidamente distrutto, è racchiusa da Richler in pagine di una densità quasi spiazzante, anche quando la malattia degenerando sovrappone date ed eventi, in un





Regista: Richard J. Lewis
Sceneggiatore: Michael Konyves
Produttore: Robert Lantos
Attori: Paul Giamatti, Dustin Hoffman, Rosamund Pike
Provenienza: Canada/Italia
Versione: Originale

garbuglio risolto dalle sempre più frequenti note del figlio, senza tuttavia mai privare Barney del cinismo a cui deve sia il disprezzo di molti sia accecanti lampi di genio, come il nome del suo studio di produzione per orribili telenovelas: Totally Unnecessary Production.

Il tentativo di trasferire su pellicola il peregrinare di Barney tra luoghi (Canada e Parigi soprattutto), eventi e incontri, condensandolo entro la soglia di sopportazione dello spettatore di fronte allo schermo è già di per sé complicato. Se a ciò si aggiunge la necessità - per esigenze cinematografiche che fortunatamente ancora non appartengono alla lettera scritta - di fare risultare amabile un protagonista così stronzo da svegliare il figlio con una chiamata intercontinentale solo per sapere come si chiama lo strumento per servire il brodo di cui proprio non riesce a ricordare il nome, si può avere una vaga idea di quale impresa si parasse davanti a Richard J. Lewis quando ha deciso di accettare la regia della trasposizione cinematografica. Il risultato finale non è per nulla disprezzabile, tuttavia il modo in cui vi si è arrivati lascia spazio a diverse critiche, soprattutto per la mancanza di coraggio che ha appiattito la personalità di Barney, riversandone i tratti meno consoni a un protagonista positivo nel personaggio del padre a cui il rimbambimento senile concede più spazio di manovra nel territorio del politicamente scorretto, ma anche per l'eccessiva deriva verso la commedia romantica in alcuni frangenti.

L'impianto globale del libro è stato comunque mantenuto nei punti cardine, con la sola macro eccezione della parentesi parigina trasferita di peso a Roma grazie alla co-produzione italo-canadese, ma nella sostanza il cambiamento di location non influisce sul dipanarsi degli eventi (e in ogni caso Domenico Procacci merita un apprezzamento per avere investito in questa produzione e per averla fortemente sostenuta a Venezia). Giamatti e Hoffman sono in stato grazia e ben supportati dal cast di contorno e la loro interpretazione è da sola un buon motivo per concedere una visione al film, la cui colpa principale - come spesso accade per le trasposizioni da libri o comic - è quella di essere una *produzione totalmente non necessaria*.

di Alvise Salice

L'Alba di una Nuova Era



"Il *futuro è adesso"*, recitava un famoso spot anni '90. L'odierna, settima generazione di macchine da gioco, non vuole affatto saperne di abbandonare la scena. Proprio no. Intende, viceversa, regalare un capitolo incredibilmente denso di contenuti al grande libro di storia dell'intrattenimento elettronico. Verrà ricordata per l'indefessa longevità, per la diversificazione dell'offerta, per il sovvertimento di gerarchie apparentemente immutabili.

Mentre Wii, Xbox 360 e PlayStation 3 continuano a procrastinare il proprio pensionamento, sfruttando aggiornamenti hardware mediante cui spremere vita fino all'ultima goccia dalla loro battaglia perpetua, DS e PSP stanno per lasciare il campo alla propria discendenza. Nintendo è in procinto di portare l'immaginifico 3D autostereoscopico nei taschini di tutti; e disponendo di un know how semplicemente impareggiabile in materia, è plausibile che saprà tramutare quello che sembra un superfluo orpello tecnologico in significativo plus ludico. Con la fenomenale squadra di game designers che si ritrova in casa, è destinata a partire in pole position anche col suo 3DS. Ma c'è da scommettere che dovrà sputare più sangue che mai per conservare l'ultraventennale leadership nel mercato che ha dominato in carrozza fin dal lancio del primo Game Boy. Sony, infatti, ha appena presentato un concentrato di soluzioni all'avanguardia che, stavolta, pare davvero privo di punti deboli: non potrà riprodurre immagini in 3D, ma la Next Generation Portable si preannuncia come un polivalente, raffinatissimo, poderoso crocevia tra una semplice console portatile ed un autentico internet tablet. In mezzo a tante features di prim'ordine, ciliegina sulla torta e oggetto di particolare curiosità è quel trackpad posteriore che, verosimilmente, finirà con il venire implementato nei controller delle future console casalinghe.

A proposito di queste ultime, i tempi sono oramai maturi da consentire di prevederne le connotazioni di massima. Data l'impressionante eterogeneità di sperimen-

Sony NGP: una PlayStation 3 portatile o un internet tablet? Probabilmente entrambe le cose…





tazioni che contraddistingue l'offerta tecnologica delle attuali macchine da salotto, non è difficile immaginare che i prossimi sistemi saranno tutti carrozzati in modi simili. Le Xbox e PlayStation di prossima generazione, complice anche la crescente egemonia delle politiche multipiattaforma di tutte le softco, si potrebbero presentare come console sostanzialmente omologhe e il reparto di product marketing Nintendo dovrà rovistare a fondo nel proprio cilindro, per sperare di trovarci un'altra volta quel coniglio che le ha consentito in questi anni di fare il vuoto. Sicuramente, poi, chi indovinerà come sfruttare il potenziale offerto dal 3D casalingo, acquisirà un bel vantaggio: se lascia qualche dubbio il suo impiego in una console portatile, viceversa in salotto non si tratterà affatto di una moda passeggera. Disponendo di uno schermo di generose dimensioni, un videogame in 3D adeguatamente confezionato rappresenterà un'esperienza virtuale di coinvolgimento oggi sconosciuto.

Ma a "fare la differenza" più d'ogni altro fattore, saranno i modelli di digital delivering predisposti dalle tre aziende. L'esportazione di Netflix, oggi finalmente in corso qui nel Vecchio Continente, è un segnale cristallino e inequivocabile della direzione intrapresa dal mercato. Accessibilità e pluralità dei contenuti multimediali: queste saranno le autentiche carte vincenti, molto presto. Un tavolo da gioco al quale potrebbe sedersi Apple, fino ad oggi la Nintendo dell'elettronica non videoludica: d'altro canto, iPhone, iPad ed iPod Touch sono già realtà che, anche in qualità di console portatili, producono un ritorno indubbiamente confortante per la Mela e per il suo App Store. Chissà. La certezza, a oggi, è una sola: se Steve Jobs, Re Mida di Apple, dovesse mai decidere di lanciare una concreta offensiva alla torta di Sony, Microsoft e Nintendo, significherebbe che ha in mano qualche idea rivoluzionaria…



Riuscirà Nintendo nella sfida di dimostrare l'efficacia del 3D in una console portatile? A Marzo l'ardua sentenza



DAVID CAGE
L'UOMO DELLA PIOGGIA

A CURA DELLA REDAZIONE DI PLAYERS

IL suo vero nome Ł David De Gruttola, il suo pseudoni David Cage. Tutti gli ute di PlayStation 3 lo cono scono perchØ Ł sua la mente diet al progetto piø ambizioso pubbli in esclusiva per la console Sony circa un anno fa, Heavy Rain. Sc tore, musicista, sviluppatore di chi, Cage Ł un tipo eclettico e prendersi i suoi tempi. Dopo ave fondato Quantic Dream nel 1997 h realizzato solo tre giochi, ma t hanno fatto scrivere fiumi d'inc stro reale o digitale, sulle pag delle riviste e sul web. Inciden mente, questi giochi hanno anche venduto parecchio. Players non p teva disinteressarsi di una pers lit cos particolare e gli ha r qualche domanda...













***Heavy Rain* è stato ultimato circa un anno fa: dopo tutti questi mesi sei contento del successo riscosso? Ti aspettavi un tale risultato quanto a critica e vendite?**

Come potrei non essere felice di quello che è accaduto? Il gioco è stato acclamato dalla critica in tutto il mondo, ha ricevuto diversi premi, riconoscimenti dai più rispettabili game designer del settore e ad oggi ha venduto un numero di copie vicino ai due milioni, nonostante il gioco non sia stato ancora pubblicato in edizione Platinum. Pochissime persone, me compreso, avrebbero potuto predire questo tipo di accoglienza. Speravo in un feedback positivo da parte della critica perché ci sono molte nuove idee nel gioco e ritenevo che fosse davvero differente in molti modi, ma ero nervoso perché temevo che il gioco fosse troppo diverso per raggiungere il successo commerciale. Abbiamo parlato tanto del gioco per promuoverlo: speri sempre che la gente non resti delusa quando finalmente ci gioca, che non pensi che gli hai mentito. Sono contento che i giocatori percepiscano la mia onestà intellettuale e che ho consegnato loro quello che avevo promesso.

***The Nomad Soul*, *Fahrenheit*, *Heavy Rain*. Tre progetti differenti per Quantic Dream dal 1997 a oggi. Mentre il mercato dei videogiochi è pieno di seguiti, per te non sembra troppo difficile inventare nuove IP. Sei mai stato tentato di creare un seguito invece di una storia nuova di zecca? Hai mai subito pressioni esterne su questo aspetto?**

Creare nuove idee è il mio mestiere! È ciò per cui vivo. È difficile per me essere creativo lavorando sugli stessi personaggi e mondi. Ho molto rispetto per le persone che lo fanno, sicuramente rendono le loro vite molto più semplici sfornando seguiti, perché ci sono meno problematiche da un punto di vista sia creativo che tecnico. Anche il marketing è molto più facile, ma è qualcosa che non potrei fare. Ho bisogno di sentire passione ed eccitazione per qualcosa di completamente nuovo, altrimenti mi sentirei come se stessi lavorando su un prodotto, qualcosa che farei per un'ottima ragione economica ma senza passione, e questo non è come vedo il mio lavoro. James Cameron recentemente ha espresso la sua opinione personale sui seguiti a Hollywood, e penso che lui dica esattamente la stessa cosa.

Non ho mai ricevuto pressioni esterne dai publisher per fare seguiti. Probabilmente Sony apprezzerebbe se facessi un *Heavy Rain 2*, ma credo che abbiano capito che il valore del mio studio si basa sull'innovazione e le nuove idee. Hanno anche capito che il format narrativo che abbiamo creato con *Heavy Rain* è qualcosa di più ampio respiro e non solo legato a questo titolo, e che molte altre storie avrebbero potuto essere raccontate con la stessa struttura.

D'altro canto, ho sempre puntato ad associare il mio nome con le nuove IP in modo da non dover scendere a compromessi con la mia libertà creativa. Penso che comprare un gioco "dal creatore di" valga più che comprarne un seguito.

Oggi i sequel sono spesso realizzati da team differenti rispetto al gioco originale, e la maggior parte delle volte non trovi lo spirito e l'anima del primo. I videogiochi ora sono un'industria: la scatola e il nome sono spesso più importanti di ciò che c'è dentro…

I film basati sui videogiochi sono stati tutti terribili fino ad oggi. Secondo me per due motivi: il primo è che si concentrano sugli effetti speciali a discapito della storia e il secondo è che sono stati scelti i videogiochi sbagliati. Penso che un film su *Heavy Rain* o *Alan Wake* avrebbe più senso di un film su *Doom* o *Prince of Persia*, cosa ne pensi?

È tutta una questione di marketing. Come ho detto prima, riguarda la scatola e cosa c'è dentro. Il marketing dice "X milioni di persone conoscono questo brand, facciamone un film". Il più delle volte, mantengono il titolo e il nome del personaggio principale e devono scrivere la storia da zero perché il gioco non aveva una storia decente o non ne aveva affatto.



Nonostante l'industria abbia più di 30 anni, i videogiochi sembrano ancora un medium molto immaturo e





ancora non capace di confrontarsi con alcuni temi (la morte, ad esempio). Concordi? Se sì, come pensi che i game designer dovrebbero muoversi per fare giochi divertenti e "maturi" allo stesso tempo?

La risposta è nella tua domanda. Non ho mai pensato che il mio lavoro consistesse nel creare giochi "divertenti". Per me, è come dire che un regista dovrebbe fare solo commedie o film d'azione perché sono divertenti, o che uno scrittore dovrebbe scrivere solo barzellette. Il mio intento è creare esperienze che scatenino emozioni in un modo significativo. Questo può risultare a volte in esperienze "divertenti", ma il mio obiettivo è andare oltre ed esplorare altre emozioni. Il cinema drammatico è un genere molto interessante, nessuno descriverebbe un film drammatico come "divertente".

Dimentichiamoci di questa idea preconcetta che i giochi dovreb-



bero essere divertenti e proviamo a vedere come possano essere affascinanti, ispiranti, scioccanti, che ti spingono a pensare, significativi, e così creeremo una nuova forma di espressione interattiva.

Da scrittore affermato, come ci si sente a vedere le proprie storie prendere vita, chi vorresti che fossero i tuoi lettori ideali? Per chi ti senti ancora di scrivere?

È molto gentile da parte vostra considerarmi come uno scrittore affermato, ma vedo me stesso solo come uno studente, uno che cerca di imparare qualcosa mentre cammina nel buio.

In realtà non scrivo con nessuno in particolare in mente, provo a raccontare storie importanti per me nella speranza che riescano a toccare altri. I temi che scelgo e il modo in cui li tratto probabilmente rendono i miei giochi interessanti per un pubblico più maturo rispetto alla maggior parte dei giochi, per persone con un interesse che vada al di là dei giochi.

Quando cominci a scrivere una nuova storia e ti siedi davanti a un documento vuoto, rinchiudi i tuoi personaggi all'interno dei confini di

linee guida pre-pianificate o preferisci piuttosto lasciarli liberi di prendere direzioni inaspettate, man mano che si sviluppano davanti ai tuoi occhi? In altre parole, hai bisogno di essere il padrone dei tuoi personaggi o sei più un osservatore?

Credo che dipenda davvero da ciò su cui stai lavorando. La caratterizzazione è creata attraverso l'esperienza dei protagonisti e il confronto con la loro realtà. Allo stesso tempo, questi personaggi reagiscono agli eventi basandosi sulla loro personalità. Da scrittore, hai bisogno di decidere se i personaggi guidano gli eventi o se gli eventi guidano i personaggi. Può cambiare da una scena all'altra, o essere completamente coerente attraverso l'intera storia. Sono semplicemente modi diversi di approcciarsi alla narrativa e io continuo ad esplorare direzioni differenti e cerco di trovare la mia strada in un campo che gli sceneggiatori di film hanno padroneggiato per un secolo.

Chi è la primissima persona alla quale affidi sempre la lettura del tuo lavoro appena è finito? È il tuo critico più arcigno o l'ammiratore più devoto?

Non ho una persona in particolare che legge il mio lavoro. Di solito, le mie storie vengono lette dai membri chiave del mio team e loro mi danno un feedback iniziale. Spesso sono più sul lato del "critico più arcigno" che del lato "ammiratore più devoto", e per me va bene così. L'ego non è importante, l'unica cosa che conta è la qualità del lavoro finito. Spesso riscrivo scene perché non avevano ricevuto una buona accoglienza dal team. A volte mi fido del mio istinto e mantengo scene o elementi che inizialmente non erano piaciuti. A volte ho ragione, altre ho torto, la difficoltà principale è capire quando devi insistere e quando devi ascoltare…

Credi che ci sia spazio per utilizzare lo stile e la tecnologia che hai introdotto con *Heavy Rain* per raccontare storie più brevi e concise?

Certamente. Sono convinto che con *Heavy Rain* abbiamo creato un format che potrebbe essere e sarà utilizzato per narrare diversi tipi di storie, inclusi format più brevi che si adatterebbero particolarmente bene alla distribuzione digitale, per esempio. Sono sicuro che vedremo questo tipo di cose nel prossimo futuro.

***Heavy Rain* si concentra principalmente sulla storia, con personaggi molto ben definiti. In *Omikron*, il protagonista è più un guscio vuoto da riempire da parte del giocatore. Quale approccio preferisci quando pensi al design dei personaggi?**

Mi piace trovare un equilibrio. È difficile creare un guscio completamente vuoto e confidare sul fatto che il giocatore possa riempirlo. Allo stesso tempo se non lasci spazio al giocatore, non si sentirà coinvolto in nessun modo. *Heavy Rain* offre equilibrio: i personaggi sono definiti e caratterizzati, ma il giocatore può



fare e come dovrebbero comportarsi.

Quantic Dream in 13 anni ha sviluppato solo 3 videogiochi. Qualità preferita alla quantità, potremmo dire. Quanto tempo dovremo aspettare per il vostro prossimo lavoro? Il vostro prossimo progetto sarà un'esclusiva PS3, e in questo caso sfrutterete il 3D o il controllo attraverso Move?

È ancora troppo presto per annunciare date o quali piattaforme saranno supportate. Tutto quel che posso dire è che sarà molto diverso da *Heavy Rain*. Attualmente stiamo organizzando la compagnia in modo da essere capaci di produrre più contenuti più velocemente, senza scendere a compromessi con l'originalità e la qualità dei titoli che produciamo. Così spero che ci saranno intervalli di tempo sempre più brevi tra un nostro titolo e il successivo.





iPad
primo contatto

Chi segue i videogiochi da anni ha spesso un rapporto conservatore con il medium. Quando i giochi per iPhone hanno cominciato a divenire popolari, in molti hanno visto con sospetto una scena completamente virtuale, inizialmente vista con diffidenza dai grandi sviluppatori, e, come se non bastasse, nata su dispositivi privi di tasti. Ma alla fine del 2010 i giochi su iDevice hanno superato in numero la somma di tutti i giochi realizzati per tutti i sistemi esistiti finora. Questo è uno dei mercati di maggiore successo della storia del medium. E a maggior ragione, pieno zeppo di roba da lasciare perdere. Qui ci concentriamo sui giochi per iPad.

emilio bellu





Tilt to Live HD
ONE MAN LEFT STUDIOS

Geometry Wars Retro Evolved è uno dei giochi migliori degli ultimi cinque anni. *Tilt To Live* è il miglior "figlio illegittimo" del capolavoro Bizzarre. Nei panni di una freccia bianca, l'obiettivo è sopravvivere all'assalto di una tempesta di cerchi in un'arena che copre tutto lo schermo. La versione HD sfrutta le maggiori dimensioni dell'iPad per offrire un'esperienza altrettanto frenetica ma più strategica: tenere d'occhio i diversi lati dello schermo è fondamentale.



Infinity Blade
CHAIR / EPIC

Il primo "blockbuster" per iDevice, il debutto dell'Unreal Engine su piattaforme portatili è in primo luogo una gioia per gli occhi. Gli scenari in cui il nostro cavaliere affronta le sue lotte sono molto evocativi, e il gioco coinvolge reinventando la formula di *Punch Out!* per i controlli touch. Le sfide sono avvincenti e tese, soprattutto ai livelli più avanzati, e i pochi elementi RPG regalano uno strato di complessità che arricchisce un ottimo gioco, forse il primo passo per creare un ponte tra gli scettici del "videogioco classico" e il touch gaming.



Chaos Rings
SQUARE-ENIX

Questo è uno dei migliori JRPG creati da Square Enix negli ultimi tempi, l'unico universalmente celebrato in un periodo molto buio per l'azienda di *Final Fantasy. Chaos Rings* è una versione più snella dei classici del genere per PS2. E la mancanza di lunghe scene di intermezzo potrebbe fare felici tutto coloro che non apprezzano la sempre maggiore deriva del genere verso la narrazione passiva.





Angry Birds HD
ROVIO

Angry Birds è il *Super Mario* della generazione iDevice. Tra show televisivi e peluche, il gioco Rovio è entrato nell'immaginario collettivo con forza stratosferica, grazie ad una formula semplice e immediata. Nei panni di un manipolo di uccelli sfigatissimi, che hanno bisogno di una catapulta per volare, l'obiettivo è demolire una serie di strutture create dai nostri nemici: i maiali. Il successo del gioco è nell'ottimo bilanciamento della difficoltà e nell'inventiva del design dei livelli. Cinquanta milioni di copie vendute non sono uno scherzo, e la versione iPad è la migliore sul mercato.



Cut the rope
ZEPTOLAB

Il segreto di *Cut the Rope* è nella sua semplicità: l'obiettivo è nutrire un bizzarro mostro con una caramella tenuta sospesa da un sistema più o meno complesso di corde. Il grande schermo dell'iPad è ideale per alcune delle mosse richieste dal gioco, e la sensazione data dal tagliare le corde ha un aspetto tattile non comune sulla piattaforma.



World of Goo
2D BOY

Questo non è un gioco in esclusiva per l'iPad: disponibile per WiiWare e PC, *World of Goo* è uno dei giochi più celebrati degli ultimi tre anni. E la versione iPad è la migliore in assoluto, graziata da un sistema di controllo multitouch appagante, che rende ancora più intima l'epica storia di un popolo di soffici globi oppressi da una multinazionale cattiva.



Fruit Ninja HD
HALFBRICK

Il gioco Zen. Una serie di frutti balzano sullo schermo, e l'obiettivo è tagliarne il più possibile con un singolo movimento del dito, evitando le occasionali bombe che appaiono a schermo. Un'idea semplicissima che mette in equilibrio i riflessi e permette allo stesso tempo di non pensare a nulla, grazie a un ritmo ipnotico.



Poteva mancare forse la controparte dell'E3?

GAME DEV STORY

Piattaforma: iPhone/iPod Touch
Sviluppatore: Kairosoft
Produttore: Kairosoft
Provenienza: Giappone

Ancora 2 minuti
E STACCO

di Michele Siface

Stanchi di vedere Activision mettere i bastoni tra le ruote ai vostri sviluppatori preferiti, assorbendo e chiudendo i loro studi? Stufi di vedere solo FPS sugli scaffali di Gamestop?
Allora *Gamedev Story* è quello che fa per voi. Il gioco per iPhone, sviluppato da Kairosoft, vi mette a capo di una software house nel pieno degli anni ottanta. Attraverso una grafica sicuramente scarna ma nettamente intuitiva, si ha il pieno controllo su tutto: personale, pubblicità e gestione dei progetti dell'azienda.

Inizialmente l'unica piattaforma disponibile è il PC, ma piano piano verranno rilasciate tutte le console, casalinghe e portatili, che sono passate dalle nostre case, o da quelle dei nostri amici più fortunati, nel corso degli ultimi 30 anni. Ogni console, a seconda del successo avuto dalla propria controparte reale, avrà più o meno percentuale di mercato, cosa che dovrà essere considerata tanto in sede di acquisizione delle licenza per poterci sviluppare sopra, quanto in occasione di scegliere per quale piattaforma progettare il prossimo titolo.

In sede di sviluppo si dovrà scegliere la tipologia di gioco e il soggetto, categorie che si andranno ad ampliare esponenzialmente nel corso della partita in base all'esperienza maturata dai propri dipendenti, che sono a tutti gli effetti il fulcro del gioco. Senza validi collaboratori, il vostro software non potrà mai entrare nella Hall of Fame, ambire a uno dei premi annuali, o più in generale riuscire a vendere vagonate di copie come un novello *Call of Duty*.

Il gioco, pur con la sua struttura ben definita, lascia un discreto margine di manovra, permettendo anche di ricorrere a professionisti esterni cui affidare, ad esempio, la sceneggiatura (o magari il chara design a un pittore di successo) con ovvio incremento della qualità del prodotto finito e altrettanta ovvia crescita del budget necessario alla sua realizzazione.

Insomma tutta la gestione di una software house a portata di click... pardon, di touch!



Gamedev Story può causare forte assuefazione. Io vi ho avvertito



UNLOCKED

Vietato ai minori di ore 14

di ANTONIO LANZARO



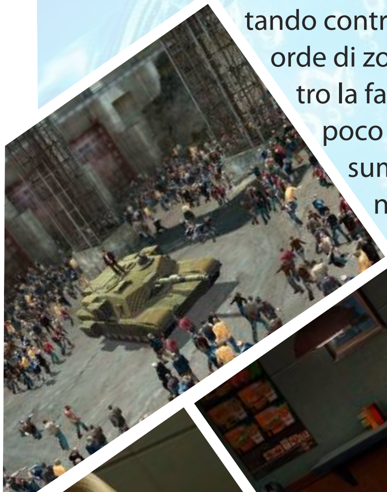
Dead Rising

L'Infinity Mode del primo e mai troppo lodato *Dead Rising* forse non sarebbe diventato così famoso senza l'obiettivo "7 giorni di sangue" (sopravvivi per almeno 7 giorni). Questa modalità, che si sblocca ottenendo il vero finale del gioco, ci catapulta di nuovo nel centro commerciale nei panni di Frank West, ma stavolta nessun elicottero verrà a riprenderci e nessun civile dovrà essere salvato: dovremo semplicemente cercare di sopravvivere per più tempo possibile, lottando contro le solite orde di zombie e contro la fame che a poco a poco consumerà la nostra barra della salute.

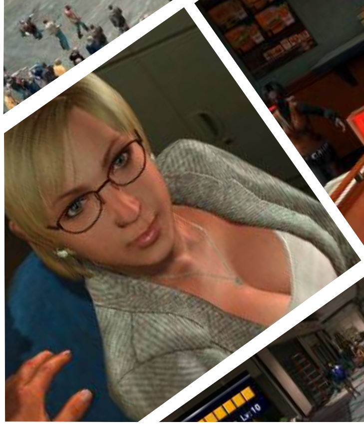
Se Capcom si fosse limitata a questo, già avrebbe creato un piccolo cult, anche solo per la scelta di disabilitare i salvataggi, costringendo chi volesse provare a sopravvivere per 7 giorni di gioco (corrispondenti a 14 ore di tempo reale) a una lunga maratona, o a non spegnere la console lasciando in pausa il gioco in caso di necessità (anche i videogiocatori dormono ogni tanto).

Invece la casa giapponese mette su una modalità così curata da rischiare di intrigare più del gioco stesso. Il cibo scarseggia, la fame aumenta e molte provviste sono state già prese dagli altri civili salvati nel corso dell'avventura principale e che qui ritroviamo nelle vesti di psicopatici da sconfiggere per guadagnare altri viveri da mangiare e allungare così la nostra vita di qualche ora.

Se si vuole andare lontano, è fondamentale affrontare l'Infinity Mode preparati. Inutile sperare di farcela senza avere un Frank di livello 50 e senza avere raccolto le tre riviste che moltiplicano i quadratini di salute recuperati col cibo. Non indispensabile, ma sicuramente di grande aiuto è il Real Mega Buster, la pistola di Megaman che si sblocca finendo il gioco con più di 53593 uccisioni e guadagnando l'obiettivo "Nemesi degli Zombie". Potrebbe aiutare la consultazione di una delle tante guide disponibili su internet. Mai come in questo caso non sarebbe barare, ma solo una questione di sopravvivenza.













ROBERTO TURRINI

Parafernalia cinesi

Distraction



Thermos The Bottle - Vettura promozionale immortalata durante la Vanderbilt Cup Races tenutasi nella contea di Nassau (New York) nel 1909.

Non ci sono riuscito. Nemmeno questa volta. Eppure ero partito bene, perché di *Alan Wake* non avevo sbirciato un solo obiettivo.

La storia mi aveva preso, i personaggi erano convincenti e il gameplay, anche se mortalmente rigido e ripetitivo, si lasciava giocare. La sospensione dell'incredulità stava funzionando a dovere. Mi stavo davvero concentrando.

Poi, quando la fluorescenza dei thermos in baracche dimenticate da Dio (e dall'uomo) nel mezzo di boschi sempre più oscuri, piuttosto che le poltrone rosse abbandonate sul ciglio dei tanti burroni di Bright Falls, hanno iniziato a distrarmi con sempre maggiore frequenza, la mia attenzione ha iniziato a consumarsi, arrivando finanche a morire. Nel giro di un paio d'ore, la tensione emotiva generata dal rapporto tra narrazione e azione del titolo dei Remedy Entertainment è stata, di fatto, sopraffatta dalla ricerca spasmodica di ogni collectible nascosto alla vista. Qualunque pertugio veniva vivisezionato, qualsiasi ombra illuminata, tutte le stanze perlustrate. Non parliamo poi del rapporto tra la durata complessiva dei due capitoli scaricabili ed il numero di sveglie o copie di Night Springs per Xbox 360 da raccogliere, chè sotto i nove minuti ad oggetto dovrebbe essere un qualcosa di proibito per legge.

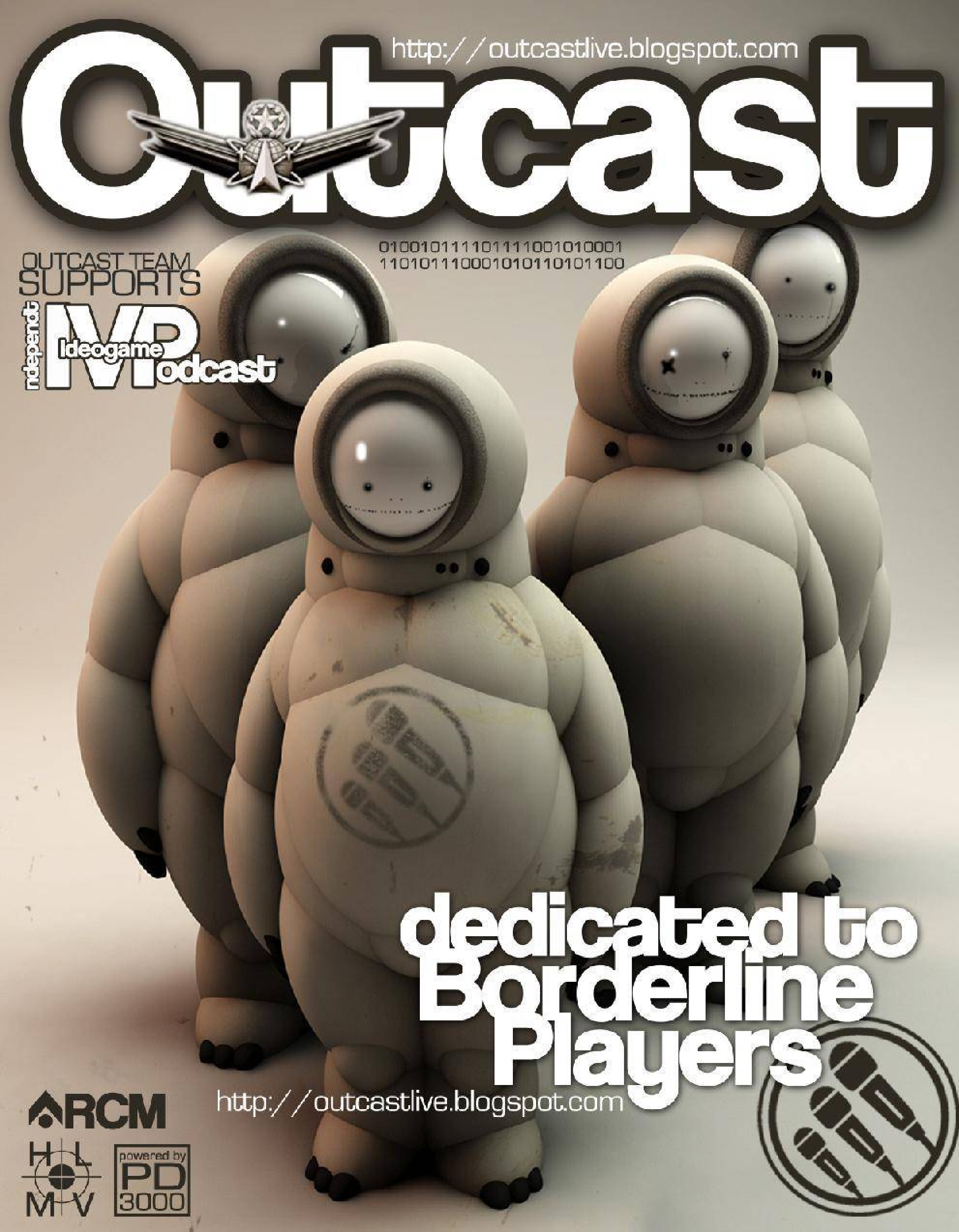
No, dico, può essere accettabile in titoli *gameplay-based* sulla falsa riga di un *GTA-clone* qualsiasi, ma in prodotti votati al coinvolgimento e alle atmosfere, il disseminare gli scenari di item alieni e distraenti, al solo fine di drogare il giocatore ed instillare in lui l'achievement addiction, mi sembra davvero "una cagata pazzesca" (Paolo Villaggio, *Il secondo tragico Fantozzi,* 1976). Nel momento in cui si vuole offrire un'esperienza tanto immersiva quanto avrebbe dovuto essere quella di *Alan Wake*, si devono necessariamente fare delle scelte coraggiose e limitare il più possibile qualunque sbavatura al canovaccio narrativo, anche correndo il rischio di scontentare i bambini grassocci con le mani pacioccose.

In troppe occasioni mi è capitato di perdere alcuni dialoghi perché pronunciati in luoghi distanti da quello in cui mi trovavo per recuperare il fantomatico thermos. In troppi momenti ho smesso di avere paura perché sono tornato in zone già bonificate per accertarmi di non essermi dimenticato nulla. Non ha senso. E non si può neanche rimproverare il povero utente cerebroleso (tipo il sottoscritto), poiché la schiavitù mentale degli obiettivi è una cosa a cui è stato educato contro il proprio volere, manco fosse uno di quei poveri cani di Pavlolv. È una questione di gusto e rispetto nei confronti dell'utente, che in linea teorica non si dovrebbe imbrogliare con trucchetti da game designer di serie B. Che poi, voglio dire, quanti sono quei fannulloni perditempo che si sono rigiocati *Alan Wake* o hanno acquistato la guida strategica ufficiale solo per tentare il mille su mille?

A parte me, intendo.

L'autore

Il fatto che la moglie abbia accettato di avere un marito con dei seri problemi di dipendenza da giochini elettronici la dice lunga sui compromessi ai quali è dovuto scendere pur di evitare che la sua collezione di cartucce finisse misteriosamente nel bidone della spazzatura. Il suo sogno è quello di arricchirsi facendo il critico videoludico per le riviste cartacee, anche se chi lo conosce sostiene che sarebbe disposto a diventare semplicemente ricco. Nel mentre, trascorre la domenica mattina facendo le pulizie di casa, ipotizzando cosa accadrebbe se alla sua porta bussassero Elena Fisher e Liara T'Soni, insieme.


http://outcastlive.blogspot.com
Outcast
0100101111011110010100001
1101011100010101101011100
OUTCAST TEAM
SUPPORTS
IVP
ndependt
Ideogame
odcast
dedicated to
Borderline
Players
http://outcastlive.blogspot.com
RCM
H L
M V
powered by
PD
3000





Piattaforma: Wii
Sviluppatore: Junction Point
Produttore: Disney Interactive
Versione: PAL
Provenienza: USA

La leggendaria sfiga di TOPOLINO

di Lorenzo Antonelli

A dispetto del titolo, *Epic Mickey* non è un videogioco per bambini piccoli, tanto meno piacerà a un adulto. Questo dipende dal fatto che le sue meccaniche ludiche, oltremodo complesse per gli infanti e addirittura irritanti per tutti gli altri, debilitano continuamente il divertimento indotto. Ancora, dipende dal fatto che per azionare la sua problematica telecamera occorre munirsi di quanta più pazienza e volontà possibili, perché va incastrandosi sempre e dappertutto. Si capisce – e senza neppure scendere nei dettagli - come il nuovo gioco di Warren Spector non sia affatto quel capolavoro autoriale che era lecito attendersi. Anzi, *Epic Mickey* sarebbe una fregatura bella e buona, se solo non fosse per quei rari sprazzi d'assoluto piacere ludico che dispensa qui e là.

Il titolo di Junction Point non tradisce solamente le belle aspettative della critica specializzata e le speranze d'un futuro videoludico migliore, ma persino la fiducia riposta dal suo acquirente tipo. Credendo si tratti di un videogioco facile, ben rassicurante e adatto a un target giovanissimo (c'è Topolino!), costui si ritrova per le mani qualcosa di troppo grosso,





"*Epic Mickey* non è un videogioco per bambini piccoli, tanto meno piacerà a un adulto"

pretestuoso e scomodo da gestire. Apparentemente si tratta di roba affine al miglior titolo di Nintendo (*Super Mario Galaxy*) e sembrerebbe anche poter funzionare: *Epic Mickey* si gioca con il Wiimote (il pennello magico) che punta lo schermo e spruzza colore, mentre col Nunchuck si provvede al movimento del personaggio (via stick analogico) e all'innesco del solvente che scioglie il colore. Inoltre le abilità del ratto protagonista equivalgono né più né meno a quelle del tipico platform tridimensionale politicamente corretto (salto, piroetta e ceffone).

L'insofferenza, però, sorge nel tentativo di gestire la sua telecamera semiautomatica, che porterebbe ai matti chiunque, anche i giocatori più pazienti, senza alcuna distinzione di sesso, età o curriculum videoludico. Il tasto C, ovvero quello che dovrebbe riposizionare istantaneamente la visuale alle spalle del protagonista, non funziona, s'inceppa continuamente, *un puttanaio, guarda*. Ma c'è persino di peggio, perché per sopperire alle lacune della regia virtuale, il giocatore è spesso chiamato a fastidiosissime correzioni di camera, intervenendo con la croce direzionale! Non si tratta solamente di un sistema impreciso e inverosimilmente antiquato, ma di una disposizione dei comandi che affaticherebbe addirittura la mano di un cestista di NBA.

Per attivare l'assurda visuale in soggettiva, invece, bisogna scendere con la mano fino al tasto 1, tendinite permettendo. In altre parole, laddove il sistema di controllo di *Metroid Prime: Corruption* calza come un guanto di lana soffice e avvolgente, quello di *Epic Mickey* è certamente di una o due misure in meno: entra a fatica. Mai come nel titolo di Warren Spector, così, il laccetto del Wiimote andrebbe ben stretto al polso: un Wiimote scagliato contro il plasma sono grossissimi dolori.

Tutto questo rammarica l'appassionato, che riconoscerà certamente in *Epic Mickey* i tratti di un paradossale flop d'eccellenza. Delude con classe e navigata competenza, in buona sostanza, perché bisogna riconoscere che la modellazione poligonale è visibilmente roba di prim'ordine, forgiata senza sbavature e tinteggiata con un gusto artistico non indifferente. L'ampia longevità, poi, è garantita dalla struttura (pure troppo) free roaming e dalle innumerevoli missioni da affrontare giusto per amore di completezza. Il colpo d'occhio e la fluidità percepita, infine, fanno di *Epic Mickey* un vero spettacolo per chi guarda, che diventa persino accattivante durante le sezioni bidimensionali in stile "Mickey Mouse anni '30" (mero collegamento tra i mondi di gioco). Ci sarebbe anche una trama adorabile e ben congegnata, ma quella potete leggerla su *Famiglia Cristiana*, non di certo qui su **Players**. *"Uno stregone sta armeggiando con il modellino di carta di Rifiutolandia, quando il maldestro Topolino…"*.

EPIC MICKEY

LA LEGGENDARIA SFIDA DI TOPOLINO

(il fumetto)

di Enrico Pasotti

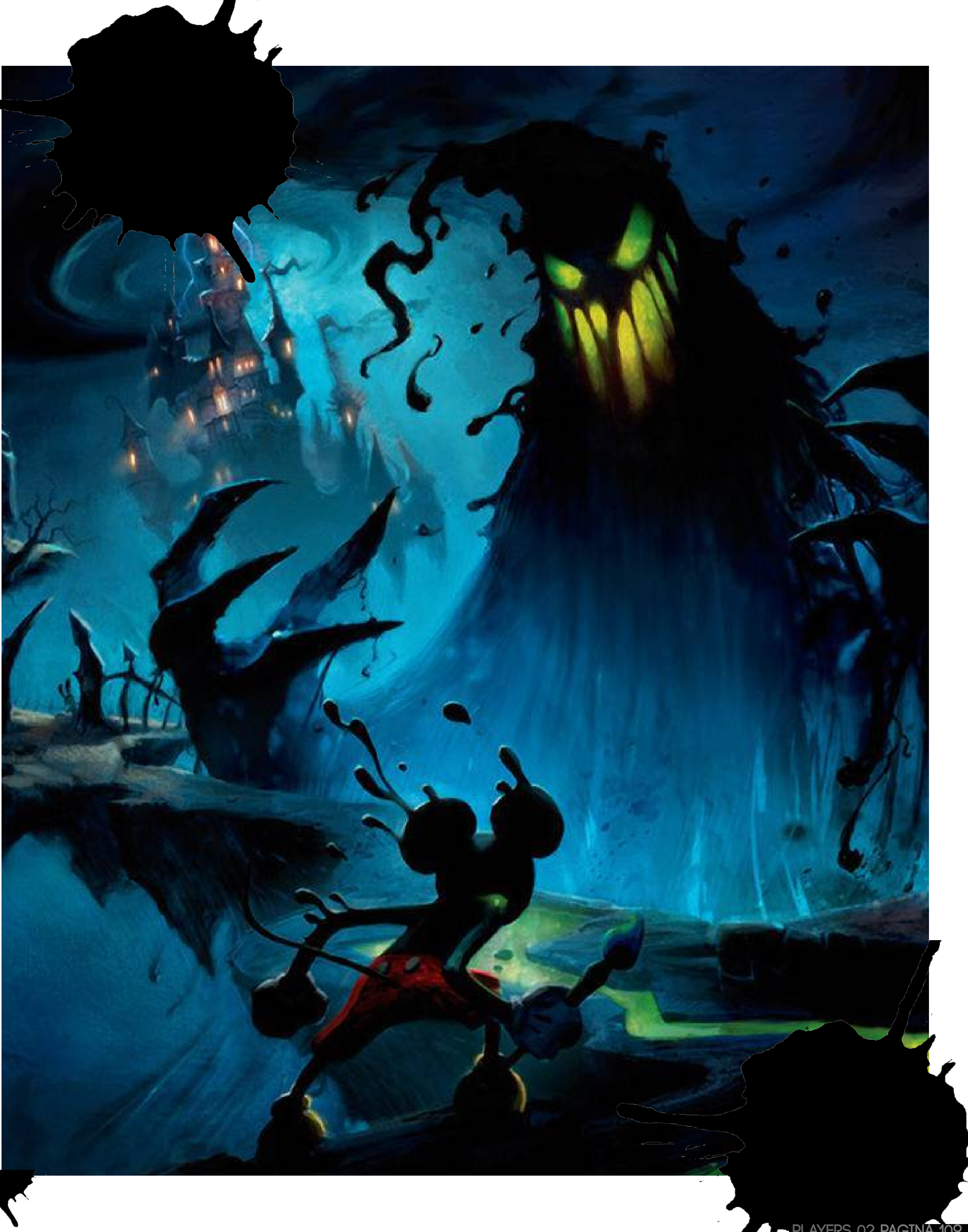
Ci sono strane e arcane misture che non andrebbero fatte: 'Autori di comics supereroistici che si cimentano in altri generi' dev'essere una di queste alchimie proibite.
Ne è dimostrazione questo Epic Mickey: La Leggendaria Sfida di Topolino che finisce nelle mani di Peter David (noto soprattutto per la sua conduzione della testata L'Incredibile Hulk e alcuni romanzi della serie Star Trek).

La storia è stropicciata e si costringe fin troppo ad aderire ai canoni videoludici. Gli eventi si affastellano l'uno sull'altro e non si legge mai la magia Disney, scadendo al peggio quando cerca addirittura l'effetto comico. E sì che l'idea di fondo è assai intrigante e il personaggio di Oswald risulta ben riuscito.

Il volume, almeno questo, si presenta elegante e ben confezionato con un'appendice interessante sul passato di Oswald (progenitore di Topolino) e sugli albori cinematografici del topo più famoso del mondo.



Editore: Buena Vista LAB - Testi: Peter David - Disegni e Chine: Fabio Celoni e Paolo Mottura
Colori: Giuseppe Fontana e Massimo Rocca



MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM



Recensire in modo canonico un titolo come *Majin and the Forsaken Kingdom* significherebbe prodursi in una serie di considerazioni inerti e infruttuose rispetto alla specificità di questo prodotto. La nuda cronaca parla di un arcade adventure a scenario aperto basato sull'enigmistica ambientale e caratterizzato dalla sinergia, sia emotiva che strumentale, tra i due protagonisti principali, un ragazzo e una creatura dai molteplici poteri. Non difficile da spiegare eppure assai riduttivo.

Infatti, mai come in questo caso, è necessario creare un mutuo rapporto tra recensore e lettore nella speranza che la cifra autentica del gioco, differente dalla somma delle sue parti e aliena ad una semplice classificazione, venga anzitutto intuita e spinga all'indagine personale.

Majin induce per prima cosa a ricordare. Ritornare con la mente a una forma di videogioco radicale, non basata sull'affastellamento numerico di elementi ludici più o meno interattivi. Al contrario, si tratta di una meccanica riassumibile in una causa efficiente che coincide con una causa finale, nella fattispecie uscire da un reame fatato e decadente. Una sfida

Majin and the Forsaken Kingdom

Expect the UNEXPECTED

de Il Gladiatore

Piattaforma: XBOX 360
Sviluppatore: Game Republic
Produttore:Namco
Versione: PAL
Provenienza: Giappone



attraverso una progressione armoniosa di spazi, problematiche a essi connesse, nemici sempre più aggressivi ed esplorazione. Archetipi di un sentire videoludico ormai trapassato, alla stregua di un'archeologia strutturale che pesca in quella coscienza scolpita nel tempo da titoli come AA: *In search of Dr. Livingston, The Sacred Armour of Antiriad, Draconus, Metroid, Ico*, vale a dire esperienze in cui il contesto, a metà strada tra incanto e tribolazione, si dispiega gradualmente grazie a volontà e ingegno.

Per questo *Majin* è anche e soprattutto curiosità, quella molla che trasforma ogni problema in una risorsa, ogni ostacolo in una possibilità, ogni limite in un'insopprimibile urgenza di conoscenza. Il mondo di *Majin* è una provocazione continua di portali magicamente sigillati, torri diroccate sulla cui sommità brillano tesori, fuochi fatui nel cuore della foresta la cui origine è mistero nel mistero. L'accrescimento di strumenti atti a dipanare la matassa provoca assuefazione e dipendenza, complice anche il felice equilibrio tra picchiaduro, stealth ed esplorazione, senza che avvenga una cesura netta tra questi elementi. È la filosofia di *Zelda*, semplicemente ridotta in dimensioni e vastità, trasformando vicende cosmiche e incredibili epopee vissute in altri videogiochi in una piccola e preziosa vicenda di luce e tenebra, soffusa di silenzi distesi e abissali.

Qual è il senso di questo titolo in un'epoca particolarmente ricca di qualità ludica ma affogata nell'omologazione e nella reiterazione continua? La chiave di lettura potrebbe essere fornita dall'unicità volutamente espressa in quella riduzione segnica che identifica il mondo di *Majin*. Non c'è la sofisticatezza visiva di *Ico*, l'opulenza poligonale di *Shadow of the Colossus* oppure la regia sapiente di kolossal estetizzanti come *God of War*. Al contrario, al giocatore è richiesta una regressione solo apparente sul piano della complessità esteriore, l'abbandonarsi a quel tratto infantile e fiabesco assimilabile a molte opere di Miyazaki (*Tenkū no shiro Laputa* in primis), e lasciare che la dilatazione inconsueta di ritmo e tempo intrida ogni gesto. Contemplare viali invasi dalla vegetazione, cortili distrutti dal disfacimento, colonne spezzate che si ergono come moncherini nel cielo incendiato da albe e tramonti, ascoltare il suono del silenzio turbato solo dall'incedere placido della luna. I nemici, entità di pura malvagità, sono sempre colti nell'atto di manifestarsi in mezzo alla boscaglia, alle fronde paludose, custodi aggressivi eppure intimamente connessi con l'ambiente ancestrale che li ha partoriti, quasi fossero essi stessi parte dell'immobilità arcana di quel luogo lontano da ogni altro.

Un mondo silente e apparentemente tranquillo e senza pericoli, vivacizzato solo dalla buffa creatura dall'incerto ciarlare, un compagno dal passato indecifrabile e misterioso, tenero nell'aspetto e spietato nella lotta. Attraverso la sua reminescenza, le vicende e soprattutto il futuro del regno dimenticato si chiariscono e immancabilmente il rapporto tra umano e creatura cresce in emotività, coinvolgendo il giocatore.

A parte tutto ciò, *Majin and the Forsaken Kingdom* cade in un particolare spaccato storico che offre numerose distrazioni e giochi di innegabile pregio, i cui valori di produzione surclassano senza dubbio il titolo Game Republic. In ogni caso, non può esserci argomentazione diversa dal desiderio di provare qualcosa di raro e caratteristico e rivivere, anche solo per un momento, quell'epoca di dotta ignoranza e di coraggiosi pionieri di qualche lustro fa in cui ogni gioco era luogo di stupore. Nonostante le sue innegabili fonti d'ispirazione e le tematiche abusate, c'è sufficiente personalità e passione per assicurarsi il diritto all'esistenza laddove altri blasonati "capolavori" meriterebbero l'oblio.

"Non c'è la sofisticatezza visiva di *Ico*, l'opulenza poligonale di *Shadow of the Colossus* oppure la regia sapiente di kolossal estetizzanti come *God of War*"



LittleBIG Planet 2

Trucioli di CREATIVITÀ

di Paolo Savio



Ogni tanto capita. E così un brillante e creativo programmatore e designer, Mark Healey, giovane padawan di Peter Molyneux, oramai irrimediabilmente perso nelle lande di *Fable*, riesce a non perdere quella giovanile pulsione verso la sperimentazione e l'anticonformismo e a superare il proprio mentore in qualità e originalità.

Questo accadde con la pubblicazione di *Little Big Planet*, primo titolo di Media Molecule e primo vero pioniere della distribuzione di "user generated content" su console. Raramente tanta bellezza e innovazione si sono sposate con la possibilità di avere per le mani un editor tanto semplice quanto potente, che permettesse l'espressione non solo del game design puro, ma anche di estro estetico e logico. Un prodotto che nel corso del tempo è cambiato e si è evoluto, a volte anche radicalmente, aggiungendo elementi e meccaniche non presenti nella versione iniziale.

In questo confortevole ambiente di progresso e miglioramento gratuiti, viene da chiedersi come possa essere giustificata la pubblicazione di un seguito peraltro (retro)compatibile con i contenuti del precedente.

Tre elementi fondamentali concorrono nel portare dignità a una pubblicazione altrimenti recepita come mero capriccio commerciale: rifinitura tecnica, rispetto dell'utente, ulteriore stravolgimento delle possibilità.

Little Big Planet 2 migliora tecnicamente il primo in ogni ambito possibile: è più nitido, l'illuminazione è più credibile e complessa, le superfici sono più definite e animate e tutto il motore fisico ha subito una benvenuta opera di cesello.

Piattaforma: PS3
Sviluppatore: Media Molecule
Produttore: SCEE
Versione: PAL
Provenienza: UK



Bon appetit!



I minigiochi sono semplici ma spassosi



Tutto questo senza che Media Molecule dimenticasse il tempo speso dagli utenti nel creare i meravigliosi livelli del primo titolo, che, lanciati su questa nuova piattaforma, risultano infatti ancora più gradevoli all'occhio. Non solo: molte lamentele su alcuni aspetti eccessivamente macchinosi dell'editor sono state ascoltate, con il risultato che talvolta i miglioramenti a livello di profondità e possibilità offerte superano di gran lunga ogni più rosea aspettativa.

Tra i maggiori elementi di svolta rispetto al precedente c'è senz'altro la possibilità di definire la funzione di ciascun tasto o levetta del controller, per interagire con un avatar non più legato obbligatoriamente all'iconico pupazzetto né alle canoniche leggi di gravità; questo fatto, da solo, garantisce la possibilità di creare livelli basati su una quantità pressoché infinita di meccaniche bidimensionali.

Tale quadro di idilliaca creatività vale però quasi esclusivamente nel caso si consideri *Little Big Planet 2* come un coacervo di possibilità espressive e uno sperimentale cilindro magico di sorprese, perché se ci si approccia alla seconda puntata del sogno di Marc Healey con l'atteggiamento che si avrebbe verso un prodotto canonico, si correrà il rischio di rimanere un po' delusi. A differenza del primo, infatti, dove ogni mondo o livello offriva una sorprendente coesione artistica e concettuale, nonché idee di design da fare impallidire anche i platform più rinomati, i livelli preparati per la modalità "storia" di questo seguito appaiono meno ispirati, più poveri esteticamente, e con un coefficiente di prevedibilità decisamente maggiore.

Discorso diverso per il multiplayer, modalità sempre molto divertentente ed esaltata da una pletora di micro livelli bonus ispiratissimi, originali e terribilmente spassosi.

Little Big Planet 2, da buon sequel, riesce quindi a migliorare il predecessore in quasi tutti i campi dove era importante che lo facesse, ma potrebbe fallire l'obiettivo di rendere evidente questo portentoso risultato anche agli occhi degli utenti meno smaliziati.

Chi avrà voglia di scavare tra le opere prodotte dai migliori creatori o ancor meglio di approfondire, sviscerare e domare l'editor, si troverà dinanzi a un serio candidato al "gioco da portare su un'isola deserta", a patto che quest'ultima abbia una buona connessione a internet, ovviamente.

Four is megl che one



GHOST TRICK™ Phantom Detective

Piattaforma: DS
Sviluppatore: Capcom
Produttore: Capcom
Versione: PAL
Provenienza: UK

Dove per Lui Perduto
A MORIR GISSI

di Paolo Savio



Questa ragazza, Lynne, ha un insolita predisposizione al decesso

Avvocato Wright, come si dichiara l'imputato sig. Sissel, suo cliente?
- Non colpevole, Vostro Onore.
- Bene. Procuratore Edgeworth, vuole iniziare?
- Certo Vostro Onore. L'imputato Sissel qui presente è accusato di avere accostato il gioco in cui è protagonista, *Ghost Trick*, a una delle saghe più amate dai possessori della console Nintendo DS.
- Quale saga, procuratore?
- Mah… che domande, Vostro Onore. La saga di *Phoenix Wright: Ace Attorney*, ovviamente.
- Non faccia il saputello, sig. Edgeworth, io non perdo tempo con i giochini. Cosa ha di speciale questa saga?

- La saga del geniale director Shu Takumi presenta alcune delle avventure grafiche più brillanti, taglienti e interessanti degli ultimi anni, Vostro Onore.
- E questo cosa ha a che fare con l'imputato?
- Il Sig. Sissel ha avuto l'ardire di dichiarare che l'avventura in cui è protagonista è l'erede spirituale della saga in questione.
- Capisco. Avvocato Wright?
- Vostro Onore, è vero, l'imputato ha espresso quanto l'accusa sostiene, ma a ragion veduta e lo dimostreremo. Innanzi tutto si vuole sostenere che *Ghost Trick* non ha il diritto legale di avvicinarsi alla qualità della saga *Ace Attorney*. Il procuratore ha però dimenticato di ricordare che anche questo gioco è diretto da Shu Takumi e lo stesso autore lo considera diretto discendente dei suoi precedenti titoli.
- Obiezione!
- Respinta. Continui, signor Wright.
- Persino dal punto di vista musicale il prodotto ha sonorità molto simili e analogamente accattivanti, anche perché l'autore del commento audio, il sig. Masakazu Sugimori, è lo stesso in tutti i titoli.
- Vostro Onore chiedo la parola.
- Prego, procuratore Edgeworth.
- Vorrei portare sul banco dei testimoni l'imputato.
Sig. Sissel, è vero che lei è morto?

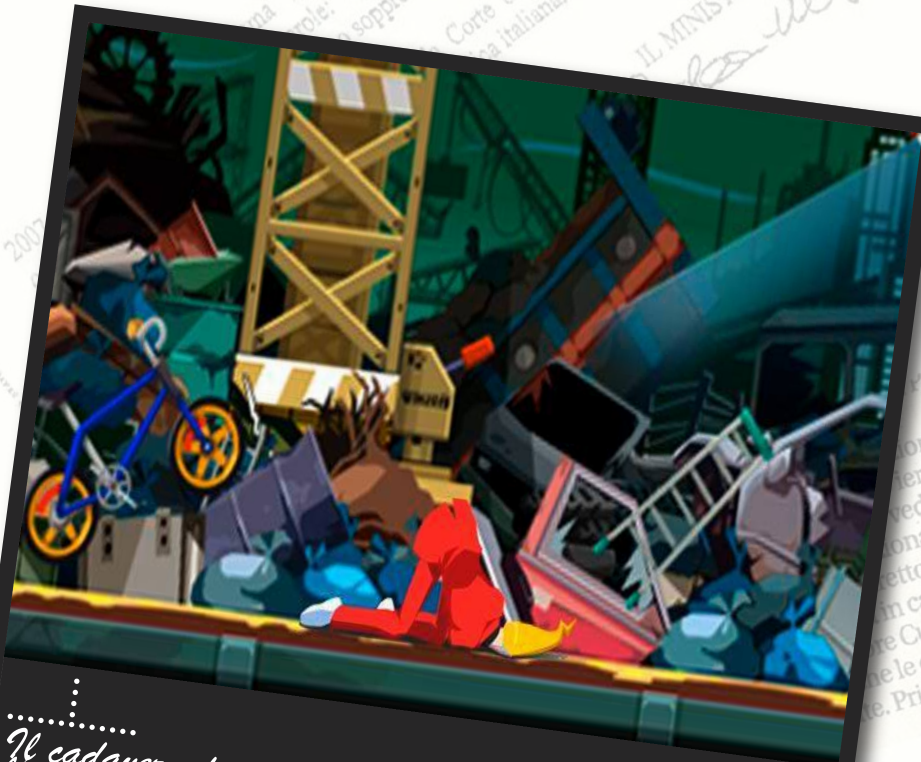


GHOST TRICK: DETECTIVE FANTASMA

- Sì.
- Ed è vero che lei durante il gioco ha possibilità di interazione molto limitate?
- In qualità di spirito ho la possibilità di spostarmi da un oggetto inanimato all'altro, influenzando leggermente il movimento e il funzionamento degli oggetti presenti nei dettagliati ambienti bidimensionali in cui mi sposto.
- Tutto qui?
- Ehm… sì.
- La limitatezza di questa avventura mi sembra più che lampante. Non ho altre domande.
- Sig. Wright, vuole interrogare il suo cliente?
- Sì, grazie Vostro Onore. Sig. Sissel, non è forse vero che moltissimi gialli di successo iniziano con una morte misteriosa? E non è forse vero che molte delle storie più appassionanti si basano sulla ricerca della verità riguardo un dato elemento ignoto? Lei sa com'è morto, sig. Sissel?
- In effetti no. Nel gioco cerco di scoprirlo.
- E i suoi poteri non si limitano solo a spostarsi tra gli oggetti, vero?
- In realtà, anche se ancora non so come, posso manipolare il tempo fino a 4 minuti prima della morte di una persona (che non sia io) entrando nel cadavere.
- E grazie a questo espediente lei interagirà con molti personaggi magnificamente caratterizzati e animati, vero?
- Sì.
- Obiezione!
- Respinta! Ho visto i filmati, il gioco è graficamente splendido.
- Ma Vostro Onore! Indipendentemente da cosa dice l'avvocato Wright, il gioco è più lineare di un'equazione di primo grado! E contempla una dose smodata di trial & error!
- Sig. Wright, come risponde a queste accuse?
- Tutti i giochi del sig. Takumi (che il procuratore sembra adorare) erano profondamente lineari e minati da un talvolta fastidioso avanzamento basato su errori ripetuti. In *Ghost Trick* non si fa altro che contestualizzare questa meccanica grazie al riavvolgimento temporale.
- Vostro Onore ma la storia è bizzarra e surreale!
- L'arte nel narrare una storia non è proprio questa? Nel far sembrare reali elementi distanti dalla normalità? "Sospensione dell'incredulità", la chiamano. Il sig. Takumi è un maestro nella narrazione.
- Ma il gioco è pieno di dialoghi!
- Vero, tutti interessanti, divertenti e scorrevoli.
- Ma il finale è prolisso ed eccessivamente convoluto!
- Ma colpisce, affascina ed è insolitamente "compiuto".
- Ma…
- Procuratore, basta così. Dichiaro l'imputato Sissel assolto. Bel lavoro, ragazzi.



Casa di Missile, un eroico cagnolino che si rivelerà determinante nella risoluzione degli enigmi



Il cadavere di Sissel nella discarica dove ha inizio l'avventura.

"L'arte nel narrare una storia non è proprio questa? Nel far sembrare reali elementi distanti dalla normalità? "Sospensione dell'incredulità", la chiamano."



Piattaforma: Wii
Sviluppatore: Eurocom Ent. Soft.
Produttore: Activision
Versione: PAL
Provenienza: USA

The man with the GOLDEN REMOTE

di Alberto Li Vigni

Come si fa a recensire il nuovo *Goldeneye* senza neanche accennare al suo omonimo uscito nel 1997 per N64? Anche chi per questioni di età non può ricordarselo, avrà sicuramente sentito qualcuno cantarne nostalgicamente il mito. Tornare indietro è impossibile, ma si può sempre tentare di adattare i tempi che furono alla nostra decadente epoca.

Il punto di riferimento naturale è senza dubbio *Shattered Memories*.

I nemici sono ben differenziati sia esteticamente che per tipo di attacchi



Com'è accaduto per quest'ultimo, infatti, del vecchio titolo è rimasto ben poco. Il *Goldeneye* odierno è un fps prodotto dalla major di *Call of Duty* per Wii. Spazio quindi agli alti valori di produzione, alla necessità di coprirsi, all'autorigenerazione, allo switching rapido dell'arma.

Detto questo, però, Eurocom ha tolto dall'equazione lo scripting tipico della produzione Activision, consentendoci di avere una certa discrezionalità sul come portare a termine una missione, seppur condizionata dalla linearità degli ambienti e dall'obbligo di completare gli obiettivi in sequenza.

Spostando l'attenzione sull'hardware, era lecito aspettarsi una forte enfasi sul sistema di controllo: sotto quest'aspetto *Goldeneye* appare vicino alla perfezione, offrendo la possibilità di utilizzare qualsiasi controller disponibile su Wii, anche se la configurazione più sofisticata, experienced 3, richiede il duo remote-nunchuk.

Tale settaggio, soprattutto se si sceglie di affrontare l'avventura in modalità 007 classic dove la quantità d'energia è limitata, rende ogni scontro a fuoco credibile e impegnativo, anche per merito dell'ottima I.A. dei nemici.

L'unico appunto che si può muovere al titolo Eurocom è una certa mancanza d'immaginazione, sia per quanto riguarda la narrativa, mediocre persino se rapportata agli standard del genere, sia per la tipologia e la varietà delle situazioni, peraltro in diversi casi derivate dal proprio illustre antenato.

Comunque sia, *Goldeneye* rimane probabilmente il miglior shooter presente su Wii dopo *Metroid Trilogy.*



È un gioco di Star Wars, cosa vi aspettavate?



STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA II



I soliti JEDI

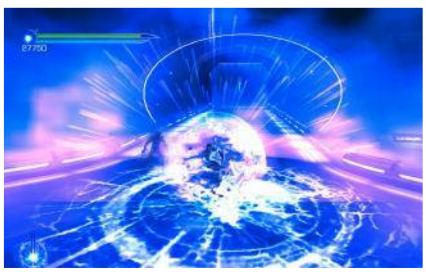
di Simone Tagliaferri

Piattaforma: XBOX 360, PS3, PC, Wii, DS, PSP
Sviluppatore: Interno
Produttore: LucasArts
Versione: PAL
Provenienza: USA

Ormai i giochi di Star Wars™ sono sempre come te li aspetti. In una galassia lontana lontana™ un manipolo di uomini si prestano a ripetere all'infinito un copione trito e ritrito. C'è Darth Vader™, c'è Yoda™, il robot simpatico™, il cacciatore di taglie™, il bestione alieno cattivo da combattere in un'arena™ e ci sono tanti sbadigli™. Lo Jedi™ del primo *Il Potere della Forza*™ è stato clonato™, o forse no™, da Casco Nero™ che poi ne ha perso il controllo e il tipo, chiamato in modo originalissimo Starkiller™, inizia a massacrare tutti e a spaccare tutto™ fino al combattimento finale con il suo padre putativo™, colpevole di avergli rapito la donna™. Ovviamente, per raggiungere la consapevolezza™, Starkiller™ va a trovare Yogurt™ e s'infila dentro una grotta™ dove ha le visioni™, perché la grotta rappresenta la dimensione interiore™ del personaggio™, e alla dimensione interiore™ basta dedicare cinque minuti cinque, che è meglio parlare di esplosioni, spade laser e fulmini emessi dalle mani.

Questa è solo la cornice di un action piatto, che si finisce in un soffio, proprio quando ci si rende conto che sarebbe stato meglio non averlo mai iniziato. È l'ennesimo inserto satirico in una saga che esiste solo in virtù di quelli che si travestono alle feste dedicate e che fondano religioni Jedi. *Star Wars™ Il Potere Della Forza™ II* è un'omelia, un triste rito di celebrazione di una fede teologicamente spuntata. Si va avanti con il joypad in mano, chiedendosi perché sullo schermo ci siano tante luci colorate e perché la visione complessiva non abbia senso. Arriva il primo robot da eliminare con sequenza di tasti e poi il secondo e poi il terzo. Non c'è un singolo momento di rottura e manca la volontà di raccontare qualcosa che non sia già stato raccontato, anche nelle interazioni del giocatore che si ritrova in un ritorno al passato che non ha futuro. Il tutto finisce con il catartico, e assurdamente prolisso, scontro con Darth Vader, che trasforma il ridicolo in grottesco.

Fate l'appello dei poteri del lato oscuro e state certi di trovarli tutti





Piattaforma: XBOX 360, PS3, Wii
Sviluppatore: Harmonix
Produttore: MTV Games
Versione: PAL
Provenienza: USA

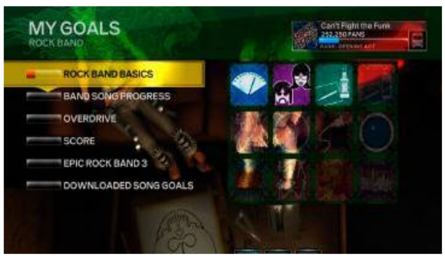
L'estrema conseguenza dei RHYTHM GAME

di Fabio Bortolotti

Rock Band 3 ha raggiunto la massa critica dei rhythm game, il punto oltre il quale la giocabilità si avvicina più alla simulazione e all'apprendimento che non al plasticoso strimpellare dei primi *Guitar Hero*. Del resto, a meno di voler riproporre la stessa brodaglia stantia di anno in anno, un rhythm game deve innovare, aggiungere qualcosa di nuovo, dare un motivo ai fan del genere per spendere altri soldi in dischi e periferiche. Dopo la naturale evoluzione, che ha visto l'aggiunta di batteria, basso e voci, Harmonix punta sul realismo, introducendo la chitarra pro (102 tasti da suonare con 6 corde di nylon) e una tastiera in tutto e per tutto simile a un keytar degli anni '80. Follia? Ovvio che lo sia, e purtroppo i dati di vendita l'hanno già dimostrato.

Eppure, ignorando i dati che segnalano il declino dei rhythm game e la svendita di Harmonix, *Rock Band 3* è un gioco incredibile, audace. Getta al vento le antiche convenzioni e soprattutto ha il coraggio di barattare l'immediatezza dei primi capitoli con il realismo e l'apprendimento. Comprando gli strumenti pro, infatti, vi schianterete contro una curva di difficoltà diabolica, facilmente superabile da chi suona anche nel mondo reale, ma decisamente ostica per tutti gli altri. Chi avrà l'abilità e la costanza di superarla, però, sarà ricompensato da una sensazione di realismo impagabile, da una profondità che trascende i limiti del videogioco, e soprattutto dall'apprendimento di tecniche applicabili anche su strumenti veri.

Imparate a suonare un pezzo a livello hard con uno strumento pro e con poco sforzo potrete riprodurlo anche su una vera chitarra o una vera tastiera. Detto questo, il livello di raffinatezza e coordinazione ri-



chiesto non è da tutti, e si rivela adatto solo ai veri musicisti e ai fan hardcore dei rhythm game. Gli altri possono giocare con i vecchi strumenti e le solite regole, godendosi la nuova selezione di canzoni e la nuova, piacevole carriera. In altre parole, la brodaglia stantia.







il momento topico di ogni livello è il ricongiungimento dei due amici. L'amore supera ogni ostacolo

Piattaforma: XBOX 360
Sviluppatore: Southend Interactive
Produttore: Microsoft Game Studios
Versione: PAL
Provenienza: Svezia

Due cuori e MILLE LIVELLI

di Antonio Lanzaro

In *Ilomilo* non c'è un pulsante per sparare, e non è un clamoroso errore di design: a quanto pare il mercato dei videogiochi riesce ancora a riservare un piccolo spazio per prodotti in cui la parola violenza è bandita.

Ilomilo è la storia di due buffe, piccole creature, cresciute assieme ma divise dal destino (o dai game designer, se preferite). Per ritrovarsi dovranno attraversare intricati percorsi fatti di mattoncini cubici sospesi nel vuoto. Lo scopo di ogni livello è proprio fare incontrare i due teneri piccioncini, che non possono saltare né arrampicarsi, ma che riescono a trasportare alcuni mattoncini speciali attorno ai quali ruotano le meccaniche del gioco. I mattoncini che si allungano permetttono di colmare baratri apparentemente insuperabili, quelli volanti possono fare da ascensori, quelli rotanti permettono di raggiungere parti del livello altrimenti inaccessibili. Non solo: ogni tipo di mattoncino sa spesso rendersi utile in più di un modo, costringendo il giocatore a sfruttare anche il pensiero laterale e a ricorrere a un pizzico di fantasia per raggiungere la soluzione di alcuni puzzle.

La curva di apprendimento è perfetta, così come la calibrazione della difficoltà dei rompicapi. La soluzione dei primi schemi sfiora la banalità, ma non dovremo aspettare molto per imbatterci in sfide ben più impegnative, specialmente se si vogliono raccogliere i tre safka, esserini colorati presenti in ogni livello, o altri oggetti speciali come le fotografie e i dischi.

I tre schemi bonus, sbloccabili in ogni capitolo raccogliendo tutti i safka, sono tra i più riusciti, anche grazie a piccoli tocchi di classe e citazioni che strizzano l'occhio ai videogiocatori più hardcore.

Ilomilo non avrà il design ispirato e particolare di *Limbo*, né forse la genialità e la freschezza di *Braid*, ma sa conquistare con la sua spensierata delicatezza, la sua logica mai troppo complessa e una sfida sempre impegnativa nella giusta misura.

Una versione alternativa a 8 bit di Ilomilo è nascosta tra i livelli. Una volta trovata, sarà selezionabile dal menu principale



Il **sacco di m....*** sei tu che li abbandoni



Quando una passione cresce, non perderla per strada

wiskast

Il miglior parlare di videogiochi, a misura di iPod

wiskast.blogspot.com

*maglia ^_^

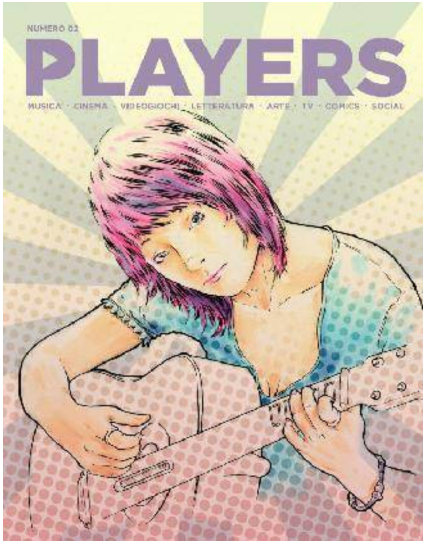

THE FREE MAN
Il Podcast del Tentacolo Viola
Un podcast per persone che sanno ascoltare
iTunes: Il Tentacolo Viola
Search: IlTentacoloViola
twitter.com/iltentacolo
iltentacoloviola[punto]splinder[punto]com

PLAYERS
RINGRAZIA PER
IL SOSTEGNO

MARCO SLAVIERO
CRISTIAN TOFFANIN
LUCA RADDI
ORSO GOBBO
RAFFAELE VOTA
ANDREA ALFIERI
MATTEO BECONCINI

PLAYERS

MUSICA CINEMA VIDEOGIOCHI LETTERATURA ARTE TV COMICS SOCIAL



Ti piace quello che facciamo? **Players** è un progetto ambizioso che ha bisogno del tuo contributo per sostenersi e proporsi in una veste a prova di futuro. Fai un salto alla nostra **raccolta fondi** per scoprire come puoi aiutare

Raccolta fondi – Parte 3

La raccolta fondi permette di gestire economicamente una roadmap iniziale composta da tre punti:

1- Allargare la base d'utenza facendo pubblicità alla rivista (web e soluzioni più tradizionali, a seconda dell'opportunità).
2- Mantenere il progetto operativo dal punto di vista pratico – pagare licenze, costi di hosting e spese di natura tecnica (nessuno dei redattori percepirà alcun tipo di compenso per la creazione di contenuti originali, se non la soddisfazione di far parte di un progetto culturalmente rilevante).
*3- Iniziare a valutare lo sviluppo o l'acquisto di un'applicazione proprietaria che permetta di fruire di **Players** in versione ottimale anche su piattaforme iOS (iPad/iPhone) e Android (Galaxy Tab e altri).*

Vista l'entità dei costi da sostenere (parliamo, sul lungo periodo, di migliaia di euro), crediamo che chiedere un aiuto ai nostri fan sia il modo più sincero per stabilire una connessione con l'audience: tutto quello che riceveremo tornerà indietro – gratuitamente – in contenuti di qualità, e, si spera, anche in una forma tecnologicamente al passo con i tempi.

La campagna è stata divisa in più parti per favorire il raggiungimento di obiettivi intermedi che ci permettano di monitorare la sostenibilità economica del progetto. Ogni donazione sopra i 10€ sarà ricompensata con la lista di bonus sottostanti. Donate e vi sarà dato!

PER € 1 O PIÙ

+ la nostra eterna stima e riconoscenza: ogni grande risultato si ottiene a piccoli passi!

PER € 10 O PIÙ

+ Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri
+ copertina riservata ai donatori
+ badge "donatore" di livello 1 sul forum

PER € 20 O PIÙ

+ Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
+ badge "donatore" di livello 2 sul forum

PER € 50 O PIÙ

+ Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
+ possibilità di richiedere un articolo scritto dalla Redazione su un'argomento di vostro interesse (max 4000 caratteri)*
+ badge "donatore" di livello 3 sul forum

**** Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.***

PER € 100 O PIÙ

+ Tutto quanto elencato in precedenza più:
+ l'articolo a richiesta può salire fino a 8000 caratteri*
+ ospitata esclusiva su uno dei podcast audio gestiti dalla redazione, come ad esempio RingCast, Outcast, Il Tentacolo e ArsLudicast (vedi FAQ)**
+ badge "donatore" di livello 4 sul forum

**** Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.***
***** Da concordare con chi conduce il podcast***

Players è un magazine che punta a stabilire un rapporto speciale con la propria audience. La rivista sarà distribuita gratuitamente, ma chi deciderà di supportare economicamente la nostra iniziativa avrà diritto a numerosi bonus ed incentivi. Questa sezione si propone di rispondere alla domande più comuni e spiegare in dettaglio il funzionamento dei bonus. Nel caso non trovaste quello che state cercando, contattateci all'indirizzo info@playersmagazine.it.

La nostra raccolta fondi è raggiungibile
CLICCANDO QUI.

Come funziona il sistema di donazioni a Players e perché non c'è più Ulule?
Dopo aver usato la piattaforma Ulule per le prime due raccolte, abbiamo deciso di provare ad utilizzare PayPal in versione "pura", senza intermediari. Ulule ci ha dato grande esposizione, ma anche diversi problemi nell'identificare i donatori "distratti" che non lasciavano i loro dati per l'attivazione dell'account donatori.

Quali sono le ricompense (Rewards) per chi dona?
Players ha un sistema di donazioni progressivo. La ricompensa principale è l'accesso al magazine in anteprima. Tutti i tagli superiori a 10€ invece vi garantiscono piccoli bonus come segno del nostro riconoscimento. Nello specifico:

Per donazioni di 1€ o più avrete:
+ la nostra eterna stima e riconoscenza: ogni grande risultato si ottiene a piccoli passi!

Per donazioni di 10€ o più avrete:
+ Il download gratuito di tutti i nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri, senza limiti di tempo
+ copertina riservata ai donatori
+ badge "donatore" di livello 1 sul forum

Per donazioni di 20€ o più avrete:
+ Il download gratuito di tutti i nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri, senza limiti di tempo
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
+ badge "donatore" di livello 2 sul forum

Per donazioni di 50€ o più avrete:
+ Il download gratuito di tutti i nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri, senza limiti di tempo
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
+ possibilità di richiedere un articolo scritto dalla Redazione su un'argomento di vostro interesse (max 4000 caratteri)*
+ badge "donatore" di livello 3 sul forum

* Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.

Per donazioni di 100€ o più avrete:
+ Tutto quanto elencato in precedenza più:
+ l'articolo a richiesta può salire fino a 8000 caratteri*
+ ospitata esclusiva su uno dei podcast audio gestiti dalla redazione, come ad esempio RingCast, Outcast, Il Tentacolo e ArsLudicast (vedi FAQ)**
+ badge "donatore" di livello 4 sul forum

* Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.
** Da concordare con chi conduce il podcast

Come posso pagare con PayPal?
- Cliccate sul link "Supporta Players" o sul logo PayPal nel box in alto a destra su questa pagina.
- Una volta all'interno di PayPal, inserite i dati del vostro account, se ne avete uno, o precedente a farvene uno (è piuttosto utile, se non ce l'avete ancora è giunto il momento di farlo).
- Inserite l'importo che desiderate donare seguendo lo schema ricompense illustrato qui sopra (1-9€, 10€, 20€, 50€ o 100€) a seconda di quanto desiderate contribuire.
- Prima di confermare assicuratevi di aggiungere nelle "istruzioni per il venditore" il nick che avete registrato sul forum, il vostro nome e cognome ed eventuali richieste aggiuntive.
- Se avete difficoltà o vi dimenticate di inserire i dati, contattateci a info@playersmagazine.it.

Che dati vi servono per attivare gli account dei donatori?
Il vostro nick sul nostro forum. Se avete donato 20€ o più, anche il vostro nome completo se volete comparire nei ringraziamenti. Se vi siete dimenticati di lasciarli nelle note, contattateci a info@playersmagazine.it. Senza questi dati non siamo in grado di darvi accesso ai numeri in anteprima!

Perché avete in mente diverse parti per la raccolta fondi?
Vogliamo essere certi di poter raggiungere obiettivi intermedi realistici. Inoltre il feedback che ci date sulle ricompense ci permette di modificare le raccolte successive per venire più incontro ai vostri gusti.

Perché dovrei farvi una donazione se la rivista è distribuita gratuitamente?
Per supportare un progetto che ti piace, in primo luogo. Se nessuno decidesse di supportarci, Players probabilmente non potrebbe continuare a lungo: facciamo del nostro meglio per mettere insieme i migliori giornalisti italiani e gli argomenti più interessanti. Tutti i collaboratori di Players sottraggono tempo e risorse ad altri progetti per rendere il magazine possibile. Nonostante la volontà di lavorare gratuitamente o con compensi simbolici, è evidente che non ce la sentiamo di gestire una rivista in perdita costante: un aiuto da parte vostra ci permetterà almeno di coprire le spese, diffondere il magazine e, sul lungo periodo, avere una rivista a prova di futuro.

Inoltre, a partire dalla donazione di 10€, i donatori potranno ricevere i numeri nuovi in PDF 15 giorni in anticipo rispetto al pubblico non pagante, con copertine esclusive (senza titoli, o diverse da quella standard) e, in futuro, anche con contenuti non disponibili nella versione standard.

Non ci sono bonus per una donazione inferiore ai 10€?
No, se non la nostra eterna riconoscenza. L'idea è stimolarvi ad un minimo investimento in cambio di contenuti di qualità. Ogni contributo sarà comunque apprezzato, a seconda delle vostre possibilità.

Posso effettuare più donazioni ed ottenere più ricompense?
Sì. Per questioni pratiche, è bene che queste donazioni (o integrazioni) raggiungano almeno la ricompensa successiva a quella che già avete. Ad esempio, se la prima volta avete donato 20€, sarebbe ideale che "l'integrazione" raggiungesse la ricompensa successiva (fissata a 50€). Quindi, nel caso specificato, dovreste donare 30€ (50€-20€). Procedere per micro-donazioni è possibile ma rende molto complesso tenere aggiornati i registri di chi ha contribuito cosa.
Una volta effettuato il pagamento, lasciate scritto nel campo note: chi siete, quale donazione avete fatto in precedenza, quale avete appena effettuato e il vostro nick sul forum. Se riceveremo tutti i dati correttamente provvederemo ad integrare la ricompensa precedente con quella nuova nel giro di qualche ora.
In caso di difficoltà, scriveteci a info@playersmagazine.it.

Come funziona il download dei PDF dei nuovi numeri in anteprima per i donatori?
Il download del PDF avviene tramite la nostra homepage, cliccando sul pulsante "Anteprima PDF Donatori", oppure dall'Archivio PDF, accessibile cliccando sul pulsante "Scarica il PDF gratuito". I numeri in anteprima sono disponibili per 15 giorni esclusivamente ai donatori. Se sei un donatore, il tuo account sul forum di Players sarà associato con la possibilità di scaricare i PDF in anteprima. Se ancora non hai un account, è arrivato il momento di crearne uno!

Lasciaci nelle note della donazione il nick con cui ti sei registrato al forum o comunicacelo a info@playersmagazine.it dopo aver effettuato la registrazione. Entro 24 ore verrai aggiunto ad un gruppo speciale con i permessi per scaricare i PDF dei nuovi numeri in anteprima.

Perché i PDF in anteprima sono marchiati?
Perché le copie in anteprima sono da intendersi come personali e non condivisibili con terzi. Nel caso avessimo evidenze che questa regola è stata infranta, ci riserviamo il diritto di ritirarvi l'accesso in qualsiasi momento senza rimborsi di alcun tipo.

Come posso ottenere il badge sul forum dopo aver effettuato la donazione?
Lascia nelle note di PayPal il nick con cui sei registrato al forum o comunicacelo a info@playersmagazine.it.

Se vengo ringraziato nella rivista, che nome sarà usato?
Il nome che avete lasciato nelle note dopo il pagamento. Se ve ne siete dimenticati, scriveteci a info@playersmagazine.it prima del numero successivo della rivista.

Come richiedo un articolo alla redazione se dono 50€ o 100€?
Contattaci a info@playersmagazine.it. L'articolo richiesto deve essere compatibile con la linea editoriale della rivista e possibilmente rientrare negli argomenti che sappiamo di poter trattare con competenza. Faremo del nostro meglio per scrivere un pezzo di vostro gradimento nel primo numero non ancora chiuso successivo alla donazione. Potete "conservare" la vostra facoltà di richiedere un articolo quanto vi pare, senza limiti temporali, ergo non sentitevi obbligati a farlo immediatamente.

La donazione di 50€ vi dà il diritto di richiedere un articolo fino a 4000 caratteri. Questo genere di articoli sono in genere opinioni o approfondimenti. Esempi di articoli validi:

. La vostra opinione sulla violenza nella saga di Fallout
. Le serie TV sono il nuovo Cinema?

La donazione da 100€ vi dà invece diritto a richiedere un articolo fino ad 8000 caratteri. Questi pezzi possono essere anche speciali di più ampio respiro, come ad esempio:

. Il Cinema Nord Coreano
. I romanzi più terrorizzanti dagli anni '80 ad oggi

Come posso contattarvi per partecipare ad uno dei podcast che gestite se dono 100€ o più?
Contattaci a info@playersmagazine.it. I podcast disponibili per l'ospitata sono al momento RingCast, Arsludicast, Outcast e Il Tentacolo Viola. La puntata sarà pianificata a seconda delle disponibilità redazionali.

Perché dovrei pagarvi per partecipare ad un podcast? Non è come se stessi lavorando per voi?
La donazione da 100€ non va intesa nell'ottica di partecipare ai podcast, ma per supportare il progetto editoriale Players. La partecipazione non è obbligatoria e va vista solo come una sorta di omaggio ai nostri sostenitori più generosi. Se non credi di poter aggiungere molto alle trasmissioni o se non te la senti puoi tranquillamente glissare: renderemo noto il tuo sostegno in ogni caso.


...BLASTWAVE